



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL* TERHADAP PENINGKATAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD BUDAYA

¹⁾ Mega Afrilliyen

Institut Pendidikan Dan Bahasa Invada Cirebon
Megafrilliyen9e.12@gmail.com

²⁾ Siti Sahronih

Institut Pendidikan Dan Bahasa Invada Cirebon
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

Artikel history

Diterima : 11 Maret 2022
Direvisi : 26 April 2022
Disetujui : 26 Mei 2022

Kata Kunci: Hasil belajar,
Media Ajar, Metode, Sekolah
Dasar

Keywords: Elementary School,
Learning Outcomes, Methods,
Teaching Media

Abstrak

Proses pembelajaran yang cenderung menggunakan metode konvensional menyebabkan kurangnya kreativitas guru untuk menghadirkan belajar mengajar yang kreatif dan menyenangkan terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran tersebut misalnya dapat dilakukan salah satunya dengan cara menggunakan media ajar seperti *audiovisual*. Peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengaruh media belajar *audiovisual* tujuannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yakni proyektor infokus, dengan maksud mengatasi rasa bosan dan meningkat semangat belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen yang bersifat kuantitatif Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas Tinggi SD Budaya sebanyak 30 orang. Agar mengetahui apakah terdapat perubahan saat menggunakan media *audiovisual* pada nilai siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, rata – rata dari *Pre-Test* yakni 70.30 dan rata – rata dari *Pos-Test* yakni 79.97 . dapat memperoleh hasil kolerasi yakni -,119 dan hasil signifikansi yakni 0.531 . Karena hasil signifikansi yang didapatkan yakni 0.531 Uji Paired Test dengan variabel hasil belajar siswa dan variabel pemanfaatan media pembelajaran *audiovisual* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,002 berdasarkan data tersebut di atas. Kesimpulan penelitian ini adalah H_0 ditolak sedangkan H_a disetujui karena 0,002 adalah 0,005.

Abstract

The learning process that tends to use conventional methods causes a lack of fun creativity, especially in learning Indonesia. For example , this learning can be done by using teaching media such as audiovisual. There, researchers believe that the impact⁷ of audiovisual learning media can improve students learning

outcomes in learning the Indonesian language using school namely infocus projectors, with the intention of overcoming boredom and increasing student enthusiasm for learning. In order to find out whether there is a change when using audio-visual media in student scores, especially in Indonesian subjects, the average of the Pre-Test is 70.30 and the average of the Pro-Test is 79.97. can get a correlation result that is -119 and a significance result that is 0.531 . Because the significance results obtained were 0.531 Paired Test with student learning outcomes variables and audio-visual learning media utilization variables resulting in a significance value (2-tailed) of 0.002 based on the data mentioned above. The conclusion of this study is that H_0 is rejected while H_a is approved because 0.002 is 0.005.

Koresponden: sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2022



PENDAHULUAN

Manusia wajib mendapatkan pendidikan. Manusia akan memiliki kapasitas untuk mengembangkan kepribadiannya melalui pendidikan. UUD 1945 dan Pancasila sebagai sebuah landasan pendidikan yang mengacu pada kebudayaan bangsa Indonesia. Menurut Siswayo (2008), Pendidikan merupakan keseluruhan proses dimana individu dapat mengembangkan keterampilan, sikap, dan perilaku lainnya yang bernilai bagi lingkungan. Kebutuhan dasar setiap manusia termasuk pendidikan.

Pendidikan adalah sebuah kata dengan definisi yang luas yang mencakup lebih dari sekedar melestarikan dan meningkatkan kehidupan masyarakat. Mengajar siswa tentang kewajiban dan tugas sosial mereka adalah aspek alami dari pendidikan. Akibatnya, pendidikan memiliki peran tanggung jawab yang lebih bervariasi dan dan fungsi yang lebih luas daripada sekedar proses pembelajaran di dalam kelas (Theodore Barmeld, 1971)

Selain fakta pembelajaran adalah proses interaksi dengan guru dan bahan ajar di lingkungan belajar, siswa juga dapat digambarkan sebagai system pendukung proses pembelajaran dan dapat diselenggarakan untuk mendukung proses pembelajaran yang internal (Sholihun,2013).

Proses Komunikasi antara siswa dengan pembelajaran bisa juga disebut dengan proses pembelajaran sumber belajar dan ruang yang dapat mendukung proses pembelajaran yang sangat penting, karena komunikasi diperlukannya ruang dan prasarana, misalnya media pembelajaran .Kata media berasal dari kata Latin medius, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media berbahasa Arab adalah perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad,2017). Media memiliki arti yakni sarana komunikasi antara pengirim dan penerima (Daryanto,2013)

Sadiman (2008) Menjelaskan bahwa media pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengalihkan pesan dari pengirim penerima pesan. Dalam hal ini pikiran , perasaan , perhatian , minat dan perhatian siswa, sehingga pembelajaran dapat terjalin . Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar ialah alat yang digunakan oleh guru sebagai alat pengajaran. Dalam interaksi pembelajaran , guru menyampaikan pesan – pesan keterampilan guru berupa materi pembelajaran yang ditunjukkan kepada siswa

Media didefinisikan oleh Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017) sebagai orang, benda, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi bagi siswa untuk mempelajari hal – hal

tertentu .Salah satu sarana Penyampaian pesan pendidikan adalah melalui Media Pembelajaran. Contoh Media Pembelajaran adalah *AudioVisual* yang berfungsi untuk menangkap, menganalisis , dan mengorganisasikan informasi visual atau verbal, media pembelajaran lebih spesifiknya berupa video atau alat grafis (Arsyad,2017) . Materi pembelajaran proses pembelajaran ini memanfaatkan teknologi yang ada yaitu audio visual , yang memiliki manfaat pembelajaran yang bermakna (Hasan,2017).

Dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera mata dan indera penglihatan, Media *Audiovisual* ialah sarana yang cukup sering digunakan saat pembelajaran , dikarenakan penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa. Media pembelajaran juga memiliki pengaruh yang bermakna terhadap hasil belajar dan semangat belajar siswa . Selain itu , media sendiri memiliki kekuatan untuk dapat mengubah dan menyajikan hal – hal yang sulit dipahami siswa dalam proses pembelajaran , media pembelajaran dpat dijadikan sebagai tempat menyampaikan konsep dan informasi dengan jelas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Arsyhar, 2011)

Yudhi Munadi (2008: 55) mendefinisikan Media Audiovisual sebagai media yang secara bersamaan yakni indera pendengaran dan penglihatan. Pesan lisan ataupun isyarat merupakan jenis pesan yang dapat disampaikan dalam penerapan media pembelajaran *audiovisual* . Menggunakan media pembelajaran audio visual dapat membantu siswa lebih focus pada mata pembelaran yang sedang diajarkan , yang merupakan salah satu keuntungannya. Contohnya, siswa tertarik menonton video karena mereka tidak ingin ketinggalan menit demi menit (Ode,2014) . Oleh karena itu, media *audiovisual* dapat menyajikan informasi secara nyata, dengan menampilkan video dapat menyajikan pengalaman yang nyata dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan siswa (Fujiyanto et al,2016)

Dengan membiarkan siswa membuat video sendiri, yang selanjutnya dapat dipergunakan di dala kelas , media pembelajaran *audiovisual* ini juga dapat merangsang kreativitas siswa dan dapat digunkan oleh guru sebagai alat pengajaran (Laaser & Toloza, 2017). Pengajaran yag dimaksud ialah pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif yang dapat disampaikan melalui alat peraga . Menjelaskan materi tanpa memberikan gambaran yang jelas tentang materi yang sedang diajarkan . Hal ini dapat menurunkan belajar siswa di dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Indonesia. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengaruh Media pembelajaran *audiovisual* yang tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khusus nya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yakni proyektor infokus , dengan maksdu tujuannya ialah mengatasi rasa bosan dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Indonesia.

Dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia yang telah dilaksanakan di SD Budaya sudah berjalan dengan baik. Namun karena keterbatasan media pelajaran yang seharusnya menyenangkan dan kreatif, tetapi hanya diajarkan dengan media ceramah yaitu dengan menjelaskan materi tanpa memberikan gambaran yang jelas tentang materi yang diajarkan. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Materi Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V” terbitan Maulidah dan Abdan Syakuri, yang berpengaruh positif dalam mengurangi kebosanan siswa, lebih mudah bagi mereka untuk memahami pembelajaran yang diberikah dengan menggunakan Media Pembelajaran *Audiovisual*

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian untuk melihat

bagaimana pengaruh media belajar *Audiovisual* tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yakni proyektor infokus , dengan maksud mengatasi rasa bosan dan meningkat semangat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Proses Penelitian ini Peneliti menerapkan metode eksperimen yang bersifat kuantitatif. Metode eksperimen menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1999),diartikan sebagai metode belajar mengajar dimana siswa dapat berpartisipasi dengan mengalami proses dan hasil percobaan serta dapat membuktikannya sendiri.

Saat melakukan penelitian ini, tipe satu grup dan *pre-test* dan *post-test* akan digunakan. *Pre-test* diberikan sebelum pemberian perlakuan sedangkan *post-test* diberikan setelah mendapatkan treatment. Penelitian bertujuan untuk membandingkan nilai siswa sebelum serta setelah memanfaatkan media *audiovisual* khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Budaya

Siswa kelas tinggi SD Budaya berjumlah 30 orang digunakan sebagai sampel, untuk mengetahui apakah penggunaan Media *Audiovisual* menyebabkan perubahan nilai siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan uji paired Sample T-Test dengan menggunakan SPSS untuk mengolah data yang terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang melibatkan dua variabel yakni, variabel penggunaan media berbasis *Audiovisual* dan variabel hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti melihat hasil belajar siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan Media *Audiovisual* kemudian akan dilaksanakan Pre test dan post test dipergunakan saat mengumpulkan data penelitian. Agar mengetahui apakah penggunaan media *audiovisual* berdampak pada hasil belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia maka digunakan pertanyaan pertanyaan untuk menguji nilai siswa baik sebelum maupun setelah pemberian treatment.

Berikut ini adalah nilai yang diperoleh dari uji Paired Sample T-test dengan menguji nilai siswa SD Budaya melalui pemberian soal soal untuk Pre test dan Post Test

Table 1: Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	70.30	30	10.551	1.926
	PRO TEST	79.97	30	9.842	1.797

Tabel 1 Dapat dilihat bahwa mean dari Pre- Test yakni 70.30 dan mean dari Pro- Tesr yakni 79.97 . Dengan ini dapat disimpulkan jika terjadinya kenaikan nilai siswa pada saat pelaksanaan Post- Test

Tabel 2: Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & PRO TEST	30	-.119	.531

Tabel 2 menunjukkan hasil kolerasi yang sudah dilakukan, dapat memperoleh hasil kolerasi yakni $-.119$ dan hasil signifikansi yakni 0.531 . Karena hasil signifikansi yang didapatkan yakni 0.531 maka diambil kesimpulan bahwa hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa mempunyai hubungan kuat sehingga dapat mengetahui hasil dari pre test dan post test yang sudah dijalankan

Tabel 3; Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	PRE TEST - PRO TEST	-9.667	15.262	2.786	-15.365 -3.968	-3.469	29	.002

Tabel 3 Uji Paired Test dengan variabel hasil belajar siswa dan variabel pemanfaatan Media Pembelajaran *Audiovisual* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) $0,002$ berdasarkan data tersebut di atas. Kesimpulan penelitian ini adalah H_0 ditolak sedangkan H_a disetujui karena $0,002$ adalah $<0,005$. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar audio visual berpengaruh positif terhadap seberapa baik siswa belajar bahasa Indonesia di SD Budaya. Hasil ini tercapai karena mudah bagi siswa untuk memanfaatkan konten Audio-visual, yang menawarkan pelajaran menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka dan memungkinkan mereka untuk lebih memahami informasi yang diajarkan.

Siswa juga diizinkan untuk maju dan belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Materi pembelajaran dapat diciptakan sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa, termasuk mereka yang membaca dan memahami isinya dengan cepat dan lambat (Amir Hamzah, 2000: 17-18).

KESIMPULAN

Hasil Peneliti menyimpulkan bahwa. Dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia yang telah dilaksanakan di SD Budaya sudah berjalan dengan baik. Namun karena keterbatasan media pembelajaran yang seharusnya menyenangkan dan kreatif, tetapi hanya diajarkan dengan media ceramah yaitu dengan menjelaskan materi tanpa memberikan gambaran yang jelas tentang materi yang diajarkan. Hal demikian membuat siswa kurang menarik untuk mempelajari bahasa Indonesia yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengaruh media belajar audio visual tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yakni proyektor infokus, dengan maksud mengatasi

rasa bosan dan meningkat semangat belajar siswa.

Penelitian bertujuan untuk membandingkan nilai siswa sebelum serta setelah memanfaatkan Media *Audiovisual* khususnya dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di SD Budaya Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas Tinggi SD Budaya yang berkisar 30 orang.

Agar mengetahui apakah terdapat perubahan saat menggunakan media *audiovisual* pada nilai siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, rata – rata dari *Pre- Test* yakni 70.30 dan rata – rata dari *Pos-Test* yakni 79.97 . dapat memperoleh hasil kolerasi yakni -,119 dan hasil signifikansi yakni 0.531 . Karena hasil signifikansi yang didapatkan yakni 0.531 Uji Paired Test dengan variabel hasil belajar siswa dan variabel pemanfaatan media pembelajaran audio visual menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,002 berdasarkan data tersebut di atas.Kesimpulan penelitian ini adalah H_0 ditolak sedangkan H_a disetujui karena 0,002 adalah 0,005.

REFRENSI

- Arief Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brameld, Theodore. (1971) *Patterns of Educational Philosophy: Divergence and Convergence in Culturological Perspective*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar makhluk Hidup. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup*, 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>
- Hamzah Amir. *Manfaat audio visual*. 2000:17-18
- Hasan, H. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33
- Hasan Muhammad, Milawati, dkk, *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group
- Laaser, W., & Toloza, E. A. (2017). The changing role of the educational video in higher distance education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(2), 264–276. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- SisSholichin, M. (2013). *Psikologi belajar*. Surabaya: CV. Salsabila.
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. (1999. 134). *Pengertian metode*
- Suryanto, A. dan Agus H. (2006). *Panduan Belajar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama

Ode, E. O. (2014). Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi. *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)*, 2(5), 195–202.