

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA**

**(Artikel)**

**Oleh**

**HUTRI PADMA DA SILVA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2014**

## PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

**Hutri Padma Da Silva<sup>1</sup>, Tri Jalmo<sup>2</sup>, Berti Yolida<sup>2</sup>**  
Email: [dasilva.hutri@yahoo.com](mailto:dasilva.hutri@yahoo.com) HP: 081373808488

### ABSTRAK

The aim of this research to know the effect of audio visual media towards learning achievement and students learning activities. This research design was pretest-posttest non equivalent group. Samples were class X<sub>1</sub> and X<sub>2</sub> that was chosen by purposive sampling. The quantitative data was obtained from the average value of pretest, posttest, and N-gain were analyzed using U-test. The qualitative data was students learning activities which includes teamwork, discussion and presentation discussion results that were analyzed descriptively. The result showed that the audio visual media can improve students learning achievement proof with N-gain average was 25,32. N-gain average of C2 indicator was 23,15 and C4 indicator was 28,49. Learning activities of students from experimental had average 76,19% with high criteria for all aspects. Thus, learning by audio visual media gave significant influence to improve students learning achievement and student learning activities for kingdom animalia subject matter.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Desain penelitian adalah pretes-postes kelompok tak ekuivalen. Sampel penelitian ini kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> yang dipilih secara *purposive sampling*. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes, postes, dan N-gain yang dianalisis menggunakan uji U. Data kualitatif berupa aktivitas siswa yang mencakup bekerjasama dengan teman, kegiatan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan media audio visual meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata N-gain sebesar 25,32. Rata-rata N-gain pada indikator C2 sebesar 23,15 dan indikator C4 sebesar 28,49. Aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen untuk semua aspek memperoleh rata-rata 76,19% dengan kriteria tinggi. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi pokok kingdom animalia.

**Kata kunci** : hasil belajar, kingdom animlia, media audio visual

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Biologi

<sup>2</sup> Staf Pengajar

## **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2013: 2).

Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di sekolah, sebagian besar guru belum menciptakan suasana belajar yang aktif untuk para siswa. Dalam kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi berkurang, padahal aktivitas belajar siswa ini sangatlah penting karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat (*learning by doing*)

seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2012: 95).

Berkurangnya aktivitas belajar siswa juga menyebabkan hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai harapan, seperti yang dinyatakan oleh Trianto (2010: 5) bahwa masalah utama pendidikan formal (sekolah) saat ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa yang merupakan hasil pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajaran memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri.

Sejalan dengan Prayitno (2009: 45) bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dijalani oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan di satu sisi dan sisi lain merupakan kegiatan yang diupayakan oleh guru agar kegiatan tersebut berlangsung untuk sebesar-besarnya bermanfaat bagi pencapaian tujuan pendidikan oleh siswa. Proses pembelajaran ini berlangsung dalam interaksi antar-komponen siswa dan guru dalam dengan muatan tujuan pendidikan.

Dominasi pembelajaran oleh guru juga ditemukan di SMAN 1 Liwa. Hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X untuk materi pokok Kingdom Animalia TP 2012/2013 mencapai 7,0 atau dengan pencapaian 85% dengan ketetapan KKM 7,5. Proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan media sehingga pemahaman siswa pada materi rendah dan hasil belajar yang diperolehpun rendah.

Pemahaman materi dalam mata pelajaran biologi dibutuhkan suatu media yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran karena pada materi kingdom animalia tidak dapat menyajikan secara langsung spesies-spesies yang dipelajari. Dengan menggunakan media yang tepat, siswa bukan hanya dapat memahami secara teori saja namun juga dapat benar-benar memahami proses-proses kehidupannya yang pemahamannya tidak dapat hanya dengan penjelasan atau ceramah saja. Pemahaman pada proses-proses tersebut siswa harus benar-benar tahu dan mengerti bagaimana prosesnya. Berdasarkan kondisi di atas, penggunaan media audio visual

dalam pembelajaran biologi diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media audio visual ini didukung oleh hasil penelitian Herniza (2011: 52) dan hasil penelitian Wardhani (2010: 51) bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media audio visual di SMAN 1 Liwa Lampung Barat terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok kingdom animalia.

### **Metode Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Liwa Lampung Barat pada semester genap tahun 2014. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen dan X<sub>2</sub> sebagai kelas kontrol, pengambilan sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini

adalah pretes-postes kelompok tak ekuivalen (Gambar 1).

<b>A</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>B</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>C</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan: A = kelompok eksperimen;  
 B = kelompok kontrol;  
 O<sub>1</sub> = pretes; O<sub>2</sub> = postes;  
 X = media audio visual;  
 C = media *power point*

Gambar 1. Desain Penelitian

Data penelitian ini berupa data kualitatif yaitu data deskripsi aktivitas belajar yang diperoleh dari lembar observasi siswa dan data kuantitatif yaitu data hasil belajar yang diperoleh dari nilai rata-rata pretes, postes, dan *N-gain* yang dianalisis secara statistik dengan uji-*t* dan uji-*u*.

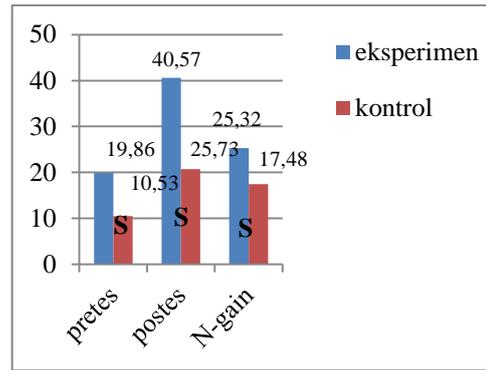
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa data hasil belajar dan aktivitas belajar siswa disajikan sebagai berikut.

#### 1. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari pretes dan postes untuk kelas eksperimen dan kontrol selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

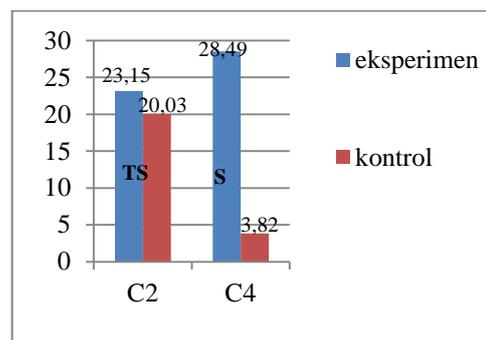


Keterangan: S= Berbeda Signifikan

Gambar 2. Grafik rata-rata nilai pretes, postes, dan *N-gain* siswa kelas Eksperimen dan Kontrol

Gambar 2 hasil terhadap uji *N-gain* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga data berbeda signifikan.

Setelah dilakukan analisis rata-rata *N-gain* untuk setiap indikator kognitif didapatkan data seperti yang disajikan pada Gambar 3 berikut.



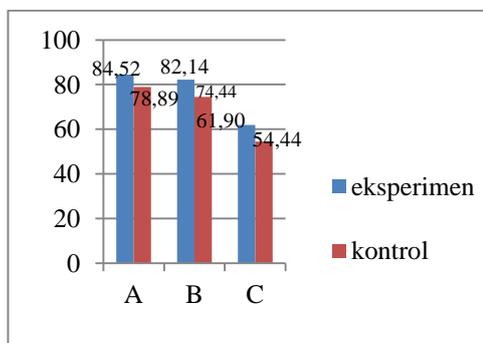
Keterangan: TS= Tidak Berbeda Signifikan, S= Berbeda Signifikan

Gambar 3. Grafik hasil analisis rata-rata *N-gain* setiap indikator hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan Gambar 3, setiap indikator kognitif mengalami peningkatan, khususnya pada indikator kognitif C4 kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol, sehingga hasilnya berbeda signifikan. Sedangkan indikator kognitif C2 untuk kelas eksperimen dan control meskipun tidak berbeda signifikan, namun kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata indikator kognitif yang lebih tinggi dari kelas kontrol.

## 2. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar 4.



Ket: A: Bekerjasama dengan teman;  
 B: Kegiatan diskusi;  
 C: Mempresentasikan hasil diskusi.

Gambar 4. Grafik aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan Gambar 4, diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pada

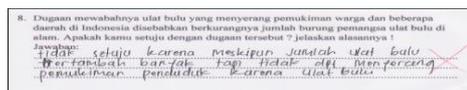
aspek bekerjasama pada teman (A) 84,52%, kegiatan diskusi (B) 82,14% dan mempresentasikan hasil diskusi (C) 61,90%. Dari hasil rata-rata aktivitas tersebut, diketahui bahwa aktivitas siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi.

## B. Pembahasan

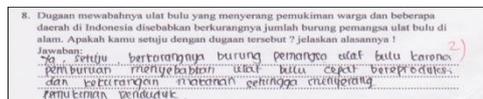
Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas dan  $X_1$  dan  $X_2$  di SMAN 1 Liwa setelah dianalisis dengan uji *Mann-Whitney U* diketahui bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi Kingdom Animalia (Gambar 2). Sejalan dengan Hamalik (2004: 235) yang menyatakan bahwa multimedia mampu meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir untuk mengurangi 'verbalisme', memperbesar minat siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan.

Hasil uji *U* nilai *N-gain* pada indikator C4 memiliki rata-rata nilai *N-gain* yang berbeda signifikan (Gambar 3). Hal ini menunjukkan

bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media audio visual. Penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran berguna untuk memotivasi siswa untuk belajar dengan baik karena materi yang disampaikan dengan media lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya skor yang diperoleh siswa pada aspek menganalisis (Gambar 5 dan 6).



Gambar 5. Jawaban siswa untuk soal pretes nomor 8 indikator C4



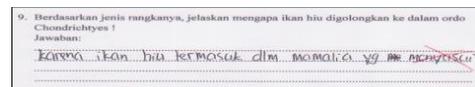
Gambar 6. Jawaban siswa untuk soal postes nomor 8 indikator C4

Sejalan dengan Arsyad (2013: 91) yang menyatakan bahwa media audio visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Audio visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara materi dengan dunia nyata sehingga berdampak kepada hasil belajar yang memuaskan.

Sedangkan hasil analisis data indikator kognitif C2 tidak mengalami peningkatan hasil belajar siswa (Gambar 3). Setelah dilakukan analisis butir soal, ternyata sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang beraspek memahami yaitu soal nomor 3 dan 9 (Gambar 7 dan 8) mengenai karakteristik habitat *Ascaris lumbricoides* dan karakteristik anatomi kelas Pisces.

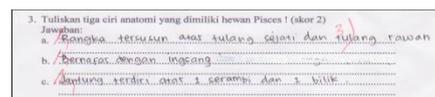


Gambar 7. Jawaban siswa untuk soal pretes postes nomor 3 indikator C2



Gambar 8. Jawaban siswa untuk soal pretes postes nomor 9 indikator C2

Komentar: Jawaban siswa di atas (Gambar 7 dan 8) menunjukkan bahwa siswa belum mampu memperoleh nilai maksimal. Hal ini diduga pada waktu pengerjaan LKS (Gambar 9) dengan materi terkait siswa hanya menyalin dari literatur yang ada tanpa mengingat dan memahami penggolongan karakteristik habitat *Ascaris lumbricoides* dan karakteristik anatomi kelas Pisces, sehingga dalam mengerjakan soal postes siswa kurang mampu memperoleh nilai maksimal.



Gambar 9. Jawaban siswa untuk indikator C2 (LKS pertemuan-2)

Komentar: Jawaban siswa pada contoh 3 sudah lengkap dan memperoleh skor maksimal karena terlihat siswa dapat menuliskan karakteristik anatomi pada kelas Pisces.

Dalam penelitian ini terjadi peningkatan nilai rata-rata *N-gain* pada kelas yang menggunakan media audio visual. Namun meskipun mengalami peningkatan, nilai yang diperoleh siswa masih kecil dan belum mencapai KKM (Gambar 2). Ini disebabkan karena siswa kesulitan dalam mengerjakan tes dan memahami soal yang diberikan. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dikarenakan selama pembelajaran siswa diberikan media yang mampu meletakkan dasar-dasar yang konkrit. Sejalan dengan pendapat Suleiman dan Hamzah (1988: 17) bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat memberikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata dari pada yang dapat disampaikan dengan kata-kata yang diucapkan, dicetak atau yang ditulis.

Namun dari hasil analisis soal perindikator di kelas yang tidak menggunakan media audio visual, pada indikator C4 didapatkan standar deviasi yang lebih besar dari rata-rata *N-gain* (Gambar 3). Hal ini disebabkan sebagian besar siswa

kurang mampu menganalisis soal dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan pada perolehan skor pretes dan postes sebagian besar siswa tidak mengalami peningkatan atau skor yang didapat nilainya sama (Gambar 10 dan 11). Hasil tersebut juga dipengaruhi oleh aktivitas siswa pada aspek kegiatan melakukan diskusi yang pada perolehannya berkriteria sedang (Gambar 4), artinya tidak semua siswa berdiskusi dengan aktif. Siswa yang kurang aktif berdiskusi cenderung akan kurang memahami materi sehingga sulit untuk mengerjakan soal khususnya yang beraspek menganalisis, karena kegiatan diskusi berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dibahas.

7. Habitat Pisces adalah di air, sedangkan Reptilia hidup di darat, tetapi kulit pada keduanya sama-sama bersisik, yang membedakannya adalah kulit Reptilia sisiknya berupa zat tanduk yang kering dan kuat. Jelaskan mengapa demikian !  
 Jawaban: Karena seperti ikan dia hidup di air yang dia bisa bergerak bebas / leluasa. Sedangkan Reptilia kulit di darat dan mempunyai rangkaiannya dari kulit yang kering.

Gambar 10. Jawaban siswa untuk soal pretes nomor 7 indikator C4 (kelas tanpa media audio visual)

7. Habitat Pisces adalah di air, sedangkan Reptilia hidup di darat, tetapi kulit pada keduanya sama-sama bersisik, yang membedakannya adalah kulit Reptilia sisiknya berupa zat tanduk yang kering dan kuat. Jelaskan mengapa demikian !  
 Jawaban: Karena pisces hidup ditempat basah sehingga kulitnya basah. Sedangkan reptilia hidup di darat sehingga memiliki kulit yang kering.

Gambar 11. Jawaban siswa untuk soal postes nomor 7 indikator C4 (kelas tanpa media audio visual)

Sejalan dengan Dewey (dalam Sardiman, 2012: 97) bahwa dalam kegiatan belajar subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung baik.

Peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif C4 disebabkan oleh aktivitas belajar siswa yang aktif. Terciptanya suasana aktif pada diskusi siswa didukung oleh media audio visual yang dapat memberikan siswa pengalaman secara langsung. Sehingga siswa mampu menganalisis soal dengan baik. Menurut teori kerucut pengalaman Dale (dalam Arsyad, 2013: 13-14) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengan sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Dengan pengalaman yang didapat selama proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sebagai sumber belajar maka hasil belajar siswa meningkat.

Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas yang

dilakukan oleh siswa selama pembelajaran. Aktivitas belajar terjadi karena siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan berkumpul secara berkelompok. Sejalan dengan Hamalik (2004: 12) bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar. Aspek yang pertama aktivitas siswa adalah bekerjasama, dalam bekerjasama siswa membagi tugas untuk setiap anggota kelompok sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Aspek yang kedua adalah bagaimana siswa melakukan diskusi dengan saling bertukar pendapat sesuai dengan permasalahan yang sedang dibahas. Media audio visual yang diberikan mampu memicu siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.

Penggunaan media audio visual juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sehingga pendapat-pendapat yang diungkapkan siswa pada saat diskusi semakin berisi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Roestiyah (2008: 5)

bahwa diskusi menyebabkan terjadinya proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah dan semua siswa aktif. Sedangkan aspek yang ketiga aktivitas siswa adalah mempresentasikan hasil diskusi yang pada penelitian ini masih dalam kriteria sedang (Gambar 4). Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan bahasa yang kurang baik dan ada sebagian siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan kelompok lain, seperti pertanyaan yang diajukan oleh Anggi Putri Yustiana “ bagaimana zat hirudin pada spesies lintah dapat menjadi zat anti pembekuan darah? “

Komentar: pertanyaan diatas cukup bagus, kritis dan sesuai dengan materi yang sedang dibahas namun kelompok penyaji tidak dapat menjelaskan jawaban dari pertanyaan diatas.

Dengan demikian menurut hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti berpendapat bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok kingdom animalia

di SMAN 1 Liwa Lampung Barat Tahun Pelajaran 2013/2014.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberi pengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMAN 1 Liwa pada materi pokok kingdom animalia.

Untuk kepentingan penelitian, maka penulis menyarankan bahwa peneliti lain yang akan menerapkan pembelajaran multimedia interaktif, hendaknya terlebih dahulu mengajar materi lain dengan multimedia interaktif sehingga siswa terlatih dan terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan. Selain itu, bagi penelitian selanjutnya yang akan menggunakan media audio visual hendaknya lebih ditingkatkan kualitas dari media audio visual, terutama dari segi gambar hidup untuk lebih diperbanyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herniza, L. 2011. *Pengaruh Media Audio Visual Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Pokok Sistem Pernafasan Manusia*. (skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Roestiyah, N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suleiman dan Hamzah. 1988. *Media Audio-Visual*. Jakarta: PT Gramedia.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wardhani, D. V. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Penguasaan Materi Pokok Gerak Pada Tumbuhan Oleh Siswa SMP Muhammadiyah Bandar Lampung*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.