

**PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL MATERI SISTEM
PEREDARAN DARAH UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR**

Oleh:

**Herlinawati, Herpratiwi, Abdurrahman,
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung
E-mail: herlinawati 401 @ yahoo. Co. Id.
085691961420**

Abstract: The use of audio-visual media material circulatory system to increase motivation and achievement. The purpose of research is to analyze: (1) design lesson plan, (2) students' motivation in learning with audio-visual media in the circulatory system of the material, (3) evaluation systems of learning, (4) increasing student achievement. Study using action research with three cycles, in SDN Bumisari TP 2012/2013 with the subject of the class Va and Vb students. Each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation and reflection. Data was collected through an assessment of the planning sheets, learning by teachers, and observation sheets motivation. First cycle of action learning with video showing the workings of the heart, cycle II Video circulatory system, cycle III video organ disease that interferes with blood circulation. Conclusions of the study: (1) design lesson plan is developed for learning with audio-visual media utilizing, (2) increasing the students' motivation with fun learning, (3) evaluation system compiled from the manufacture of the grating, the instrument to answer key, with respect to the validity, reliabilita, level of difficulty and different power. Reliability analysis results showed that the test used is a good description, (4) increasing student achievement each cycle.

Key words: audio visual, motivation, achievement

Abstrak: Pemanfaatan media audio visual materi sistem peredaran darah untuk peningkatan motivasi dan prestasi. Tujuan penelitian adalah menganalisis: (1) desain rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) motivasi siswa dalam pembelajaran dengan media audio visual pada materi sistem peredaran darah, (3) sisten evaluasi pembelajaran, (4) peningkatan prestasi belajar siswa. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus, di SDN Bumisari TP 2012/2013 dengan subjek siswa kelas Va dan Vb. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar penilaian terhadap perencanaan, pembelajaran oleh guru, dan lembar observasi motivasi. Tindakan siklus I pembelajaran dengan menayangkan video cara kerja jantung, siklus II Video sistem peredaran darah, siklus III video penyakit yang mengganggu organ peredaran darah. Simpulan dari penelitian: (1) desain rencana pelaksanaan

pembelajaran dikembangkan untuk pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual, (2) motivasi belajar siswa meningkat dengan pembelajaran yang menyenangkan, (3) sistem evaluasi disusun mulai dari pembuatan kisi-kisi, instrumen hingga kunci jawaban, dengan memperhatikan nilai validitas, reliabilita, tingkat kesukaran dan daya beda. Hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa tes uraian yang digunakan adalah baik, (4) prestasi belajar siswa meningkat setiap siklusnya.

Kata kunci: audio visual, motivasi, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) dijelaskan bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan” Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual.

Menurut Neohi (2005;3.15) sedikitnya ada tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam merancang pembelajaran dikelas, terutama dalam pembelajaran IPA yaitu: (1) seluruh anak melewati

tahapan yang sama secara berurutan, (2) anak mempunyai tanggapan yang berbeda terhadap suatu benda dan kejadian, (3) apabila hanya kegiatan fisik yang diberikan kepada anak, tidak cukup untuk menjamin intelektual anak.

Guru yang cakap dan profesional adalah guru yang terampil dalam memilih metode, media dan menetapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media/alat peraga bertujuan agar pembelajaran lebih menarik, berkesan, dan bermakna. Kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan stimulus maupun pengembangan intelektual serta emosional siswa sehingga dapat memotivasi belajar, membangkitkan

kreativitas, dan belajar berfikir tingkat tinggi.

Kondisi dilapangan pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah selama ini hanya menggunakan media berupa gambar yang terbuat dari kertas dan penggunaannya dengan cara ditempelkan pada papan tulis. Kelemahan media ini adalah mudah robek dan tulisan yang tertera pada gambar amatlah kecil, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk membaca dari jarak jauh, hal ini yang menyebabkan siswa cenderung tidak tertarik mengamati gambar, sehingga pembelajaran terkesan pasif dan akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Ketidak tertarikan siswa pada media dalam pembelajaran materi sistem peredaran darah dan rendahnya prestasi siswa, inilah yang mendorong untuk melakukan penelitian kaji tindak (*action research*) sebagai alternatifnya adalah penggunaan media pembelajaran berupa audio visual.

Dimanfaatkannya media audio visual dalam pembelajaran IPA pada materi

sistem peredaran darah dikarenakan keunggulan dari media audio visual. menurut Azhar (2007:30) keunggulan media audio visual antara lain: (1) dengan melihat gambar sekaligus mendengar suara akan lebih cepat mengerti tentang apa yang dimaksud oleh guru, sehingga salah pengertian dapat dihindari secara efektif, (2) memberikan dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki sehingga menjurus pada pengertian yang lebih baik, (3) apa yang diterima melalui media audio visual akan lebih lama terekam dalam ingatan, (4) memudahkan siswa dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah atau prosedur yang harus dipelajari.

Demikian media audio visual yang akan digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah yaitu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, hal ini mengingat usia siswa kelas lima sekolah dasar berkisar antara 10-11 tahun dengan karakteristik sudah dapat memahami operasi logis

dengan bantuan benda konkrit. Menurut Piaget dalam (Neohi:2005) membagi perkembangan mental anak menjadi empat tahapan, secara ringkas ditulis dalam tabel berikut.

Tabel : perkembangan mental anak menurut Piaget

Tahap	Perkiraan usia
Sensori motorik	0-2 tahun
Pre-operasional	2-7 tahun
Konkret operasional	7-11 tahun
Formal operasional	7-12 tahun atau 14-15 tahun

Pada tahapan mental konkret operasional, siswa mulai berfikir terkait yang nyata, sedangkan materi sistem peredaran darah adalah yang berhubungan dengan organ tubuh manusia bagian dalam. Adalah tidak mungkin jika media yang ditampilkan adalah yang sesungguhnya mengingat efektivitas, efisiensi waktu dan biaya, untuk itu sebagai penggantinya ditampilkan dengan bantuan media audio visual dalam bentuk video. Siswa tentunya akan tertarik dan termotivasi melihat serta menyimak gambar yang ditayangkan dengan audio visual sehingga proses pemahaman tentang sistem peredaran darah lebih mudah bagi siswa.

Desain pembelajaran merupakan upaya untuk mendesain proses pembelajaran agar menjadi sebuah kegiatan yang efektif, efisien dan menarik dimulai dari kegiatan analisis untuk menggambarkan masalah pembelajaran kemudian menentukan alternatif solusi untuk mengatasinya.

Evaluasi merupakan langkah selanjutnya untuk menilai apakah solusi yang dipilih dapat berperan efektif dan efisien dalam mengatasi masalah pembelajaran.

Model ASSURE dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi dan lebih difokuskan untuk situasi pembelajaran didalam kelas. Desain sistem pembelajaran ASSURE mendasari pemikiran pada pandangan Robert M.Gagne bahwa desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memotivasi seseorang untuk belajar. Langkah ini diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis,

penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik berupa pengetahuan hasil belajar akan memotivasi siswa untuk melakukan proses belajar secara lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2010:111)

Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan (Suparman, 2005:187).

Menurut Rusman (2011:18) secara umum hanya ada tiga kelompok dalam media pembelajaran yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar dengan indera pendengaran saja, media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovasi siswa. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan media mati atau bergerak seperti: foto grafis, torso tubuh manusia atau benda lain yang hanya dapat dilihat. Media audio visual merupakan gabungan kedua jenis media yaitu alat bantu yang

dapat digunakan melalui pendengaran dan penglihatan misal video.

Adapun fungsi media pembelajaran adalah (1) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) sebagai komponen subsistem pembelajaran, (3) sebagai pengaruh dalam pembelajaran, (4) meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, (5) mengurangi terjadinya verbalisme, (6) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera. (Rusman, 2011:176).

Sedangkan media pembelajaran adalah “batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.” Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2005:4).

Media pembelajaran menurut Miarso dalam (Dewi salma, 2004:154) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran,

perasaan dan kemauan sibelajar sehingga dapat merangsang, mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Itu artinya bahwa media/alat peraga adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi aktivitas belajar agar terjadi pembelajaran yang menarik efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

“Motivasi adalah daya pengaruh (pendorong) untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar” (Dalyono, 2005:55). Sedangkan menurut Sondang (2004:142) bahwa motivasi didefinisikan sebagai tiga komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Sejalan dengan Maslow seorang tokoh motivasi aliran humanisme beliau juga berpendapat bahwa “kebutuhan manusia secara hirarkis semuanya laten pada manusia, kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan rasa aman (bebas bahaya) kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai, kebutuhan dihormati dan kebutuhan

aktualisasi diri. Maslow dalam (Hamzah, 2011:41).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” (Slameto, 2003:2) Sedangkan menurut Hilgar dalam (Nana,2007:156) mendefinisikan belajar adalah suatu proses dimana suatu prilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesutau situasi.

Itu artinya bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan terus menerus untuk peningkatan cara fikir dan daya kreasi, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Motivasi belajar adalah “keseluruhan sebagai adanya pengaruh didalam diri siswa yang mmenimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga

tujuan yang dikehendaki subjek itu dapat tercapai (Sardiman, 2011:75). Sedangkan menurut Winkel dalam (Riduwan, 2005:200) bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan pengaruh didalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.” Dari dua pendapat tadi disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa.

Prestaasi adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Prestasi tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati, diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Prestasi belajar adalah “kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar” (Sudjana, 2002:22). Adapun hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar

digambarkan dengan nilai (angka) untuk menentukan tingkat penguasaan materi yang telah dijakan. Selanjutnya untuk mengetahui dan memperoleh ukuran hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis indikator sebagai petunjuk adanya prestasi tertentu dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkap atau diukur.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis terkait dengan: (1) desain rencana pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual, (3) peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah, (4) sistem evaluasi pembelajaran, (5) peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) dengan tiga siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi,

dan refleksi. Karena dilakukan didalam kelas penelitian ini dikenal dengan penelitian tindakan kelas

Instrumen yang digunakan dalam PTK ini adalah lembar penilaian dokumen RPP, lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran, lembar angket motivasi siswa dan soal tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara terus menerus sampai berhasil mendapatkan peningkatan dari setiap indikator penelitian. Nilai akhir analisis RPP menggunakan rumus

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sistem evaluasi di analisis menggunakan program anates untuk mendapatkan tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dari tiap soal yang diujikan.

Angket motivasi siswa dianalisis dengan ketentuan skor motivasi siswa diadopsi dari Keller (2004) dengan ketentuan seperti pada tabel berikut ini

Tabel skor angket motivasi

Pilihan	Skor	
	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Menghitung skor gabungan dari pernyataan positif dan negatif dengan menggunakan rumus

$$N = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah pernyataan}}$$

Selanjutnya menentukan kategori dengan ketentuan yang diadopsi dari Keller (2004) seperti tabel berikut

Tabel kategori angket motivasi

Skor	Kategori
1,00 – 1,75	Sangat rendah
1,76 – 2,50	Rendah
2,51 – 3,25	Sedang
3,26 – 4,00	Tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil analisis desain RPP pada siklus I nilai akhir 69,09 dengan kriteria sedang, ini menunjukkan kualitas desain RPP masih perlu diperbaiki. Siklus II nilai RPP 78,78 dengan kriteria baik,. Nilai RPP Siklus III

adalah 89,69 dengan kriteria amat baik.

Hasil observasi motivasi siswa dilihat dari aspek tekun, ulet, minat semangat kerja, teguh pendirian, dan inovasi, yang dikemas dalam bentuk pernyataan (positif dan negatif) dengan kategori sangat rendah (SR), rendah (R), sedang (S) dan tinggi (T). Hasil analisis observasi motivasi siswa disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel persentase motivasi siswa

Kelas	Kategori	Persentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
V.a	SR	0,0%	0,00%	0,00%
	R	3,33%	0,00%	0,00%
	S	76,67%	56,67%	22,33%
	T	20,00%	43,33%	76,67%
Vb	SR	0,00%	0,00%	0,00%
	R	8,33%	0,00%	0,00%
	S	66,67%	50,00%	25,00%
	T	25,00%	50,00%	75,00%

Motivasi siswa untuk kategori tinggi meningkat dari tiap siklusnya baik dikelas Va maupun dikelas Vb.

Hasil analisis prestasi belajar yang mencapai ketuntasan siklus I adalah 56,66% dari jumlah 30 siswa dikelas Va, dan 50% dari jumlah 24 siswa dikelas Vb.

Siklus II ketuntasan belajar siswa kelas Va adalah 76,66%, dan kelas Vb 70,83%. Siklus III ketuntasan belajar siswa kelas Va 80,64% dan kelas Vb 75,00%

Pembahasan

Dalam menyusun RPP pada materi sistem peredaran darah didasarkan pada model desain pembelajaran ASSURE dengan langkah-langkah

1. Analyze learners (analisis karakteristik siswa). Usia siswa SD kelas V berkisar 10-11 tahun pada tahapan perkembangan mental konkret operasional, pada tahap ini siswa memiliki ciri khusus yaitu melakukan konservasi logika tentang kelas, hubungan tentang angka dan berfikir terkait dengan yang nyata, hal inilah yang menjadi karakteristik siswa dalam penelitian ini.

2. State objectives (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh

proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi sistem peredaran darah antara lain menjelaskan sistem peredaran darah melalui gambar, menjelaskan cara kerja jantung, menunjukkan contoh penyakit yang berhubungan dengan organ peredaran darah.

3. *Select methods, media and materials* (seleksi media, metode dan bahan ajar) Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu memilih media, bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia, memproduksi bahan ajar. Dalam hal ini memodifikasi bahan ajar yang telah ada, yaitu semula berupa gambar diam kali ini di gunakan audio visual sebagai alternatif media pembelajaran berupa video cara kerja jantung pada siklus I, video sistem pembuluh darah untuk siklus II, dan Video contoh penyakit yang berhubungan dengan organ peredaran darah untuk siklus III. Adapun metode yang digunakan adalah tanya jawab, kerja kelompok, presentasi, demonstrasi.

4. *Utilize materials* (memanfaatkan bahan ajar) pada penelitian ini dimanfaatkan media audio visual yang ditayangkan melalui LCD. Video cara kerja jantung ditayangkan pada kegiatan inti proses pembelajaran, video sistem pembuluh darah ditayangkan pada awal dan akhir proses pembelajaran, video penyakit yang mengganggu organ peredaran darah ditayangkan pada kegiatan ini proses pembelajaran. Penayangan video pada proses pembelajaran dimaksudkan untuk memperjelas materi sistem peredaran darah, sehingga menghindari verbalisme bagi siswa.

5. *Regueres learner participation* (melibatkan siswa dalam pembelajaran). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif akan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada materi sistem peredaran darah yaitu dengan menglompokkan siswa untuk mengerjakan LKS, berdiskusi, presentasi, dan melakukan kegiatan diluar kelas (demonstrasi cara

menghitung denyut nadi). Semua kegiatan dilakukan berdasarkan petunjuk yang ada pada LKS .

6. *Evaluate and revise* (evaluasi revisi). Untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang sebuah program pembelajaran maka perlu dilakukan evaluasi terhadap komponen pembelajaran. Dalam hal ini evaluasi terhadap program pembelajaran dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa diakhir pembelajaran setiap pertemuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penyerapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, sekaligus sebagai bahan revisi pada kegiatan selanjutnya.

Secara umum tahap perencanaan adalah membuat skenario pembelajaran, menyiapkan instrumen yang akan digunakan, menyiapkan perangkat pembelajaran (LKS, Video, dan perangkat lainya) yang mendukung pembelajaran.

Kemampuan membuat RPP adalah langkah awal sebelum melaksanakan pembelajaran hal inilah yang harus dimiliki oleh guru, karena RPP

adalah landasan pengetahuan teori, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam tentang objek belajar dan situasi pembelajaran. Berdasar hasil analisis dan refleksi maka RPP materi sistem peredaran darah dengan memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran telah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran karakteristik siswa dan kondisi lingkungan sekolah.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran merupakan pelaksanaan pembelajaran yang telah tersusun. Menurut Budiningsih (2005:58) bahwa guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator yang memungkinkan terjadinya pembelajaran dan siswa harus aktif melakukan kegiatan, berfikir, dan menyusun konsep-konsep.

Aplikasi pelaksanaan pembelajaran pada materi sistem peredaran darah telah dilaksanakan meliputi perencanaan pembelajaran dengan menekankan pemanfaatan audio visual sebagai media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dengan

menayangkan video tentang sistem peredaran darah, melakukan bimbingan kelompok, guru berperan sebagai fasilitator saat siswa berdiskusi, mengarahkan ketika siswa presentasi, serta melakukan observasi terhadap motivasi siswa.

Motivasi belajar adalah faktor penggerak siswa dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Sardiman (2011:75) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Pada penelitian ini dimanfaatkan audio visual sebagai cara untuk memotivasi siswa dalam belajar agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Ausebel dalam (Neohi, 2005:4.17) memaparkan bahwa belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat pada struktur kognitif..

Artinya dengan penggunaan media audio visual pada materi sistem peredaran darah tentunya akan memotivasi siswa terutama pada aspek minat, dalam hal ini siswa lebih termotivasi untuk lebih seksama menyimak penjelasan materi dengan bantuan media audio visual tersebut. Sehingga apa yang didengar, dilihat dan dialami selama pembelajaran akan berkesan dan terekam lebih lama dalam ingatan siswa. Dalam penelitian ini keberhasilan pembelajaran ditandai dengan peningkatan motivasi siswa kategori tinggi mencapai 75%.

Prestasi belajar siswa adalah gambaran dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2005:33) tes merupakan alat pengumpul informasi, tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat lain, tes ini bersifat resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif, yang dilakukan pada akhir siklus. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti pembelajaran pada materi

sistem peredaran darah setelah menggunakan media audio visual.

Evaluasi dilakukan mulai dari penyusunan kisi-kisi yang disesuaikan dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta tahap berfikir siswa. Penyusunan soal bentuk uraian sebanyak 10 butir soal setiap siklusnya berbeda, dilengkapi dengan kunci jawaban dan skor setiap butir soalnya, hasil siswa dianalisis sehingga diketahui validitas dan reliabilitasnya, analisis tes menggunakan program anates.

Hasil koefisien reliabilitas instrumen tes kelas Va siklus I 0,33 kategori rendah, siklus II 0,66 kategori sedang, dan siklus III 0,71 kategori tinggi. Pada siswa kelas Vb koefisien reliabilitas instrumen tes siklus I adalah 0,58 kategori sedang, siklus II 0,64 kategori sedang, dan siklus III 0,77 kategori tinggi. Dengan hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa tes uraian yang digunakan adalah baik.

Selain meningkatkan motivasi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual juga

meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan ketuntasan minimal sekolah siswa dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai tes $\geq 60,0$. Siswa tuntas belajar meningkat tiap siklusnya baik dikelas Va maupun dikelas Vb. Siswa tuntas dikelas Va siklus I 54,83% dengan nilai rata-rata 50,00, siklus II 76,66% dengan nilai rata-rata 68,00, siklus III 80,64% dengan nilai rata-rata 83,33. Sedangkan kelas Vb siswa tuntas pada siklus I adalah 50,00% dengan nilai rata-rata 53,33, siklus II 70,83% dengan nilai rata-rata 65,83, siklus III 75,00% dengan nilai rata-rata 77,91. Peningkatan prestasi dengan memanfaatkan media audio visual juga terjadi pada penelitian sebelumnya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Murti Siswanti (2010) yang menyimpulkan bahwa aktivitas dan prestasi belajar IPS melalui penggunaan media audio visual pada siswa kelas IV SDN 5 Metro timur dapat meningkat rata-rata 79,3% dari tiap siklusnya. Sejalan dengan penelitian tersebut, bahwa berdasarkan hasil analisis

pada siklus I, II, III disimpulkan pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah dengan memanfaatkan media audio visual dalam pelaksanaan pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasar hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan:

1. Desain RPP telah dirancang dengan pendekatan pembelajaran menggunakan media audio visual, dengan mengacu pada desain pembelajaran ASSURE melalui tahapan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. RPP dapat dilaksanakan secara baik dengan memperhatikan karakteristik siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual menjadikan situasi pembelajaran IPA lebih menyenangkan, dengan kegiatan meliputi penjelasan materi dengan bantuan tayangan video, kerja kelompok, presentasi, dan demonstrasi.
3. Motivasi siswa meningkat, pada kelas Va siswa dengan kategori tinggi siklus I 20%, siklus II sebesar 63,33%, siklus III menjadi 76,66%. Sedangkan siswa kelas Vb juga meningkat, siklus I 25,00%, siklus II 54,16%, dan siklus III 75,00%.
4. Sistem evaluasi disusun dengan tepat dan dilakukan dengan teratur hasil analisis menunjukkan koefisien reliabilitas tinggi menunjukkan bahwa tes yang digunakan dalam bentuk uraian adalah baik.
5. Prestasi belajar siswa meningkat, ditunjukkan dengan jumlah siswa yang tuntas belajar setiap siklusnya. Kelas Va siswa tuntas belajar siklus I 17 siswa (56,67%), siklus II 23 siswa (76,66%), siklus III 25 siswa (83,33%). Kelas Vb juga meningkat, siklus I 12 siswa (50,00%) siklus II 16 siswa (66,67%), siklus III 17 siswa (70,83%).

Saran

Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah: (1) pemanfaatan media audio visual adalah sebagai alternatif dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk dapat memotivasi siswa. (2) Menggunakan media audio visual pada materi lain, mata pelajaran lain mungkin dapat dicoba untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto suharsimi, 2005. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi aksara. Jakarta
- Azhar arsyad, 2007. *Media pembelajaran* PT. Raja Grafindo persada. Jakarta.
- Budiningsih, 2008. *Belajar dan pembelajaran*. Rieneka cipta. Jakarta.
- Dalyono M, 2005. *Psikologi pendidikan*. Rieneka cipta. Jakarta
- Departemen pendidikan nasional. 2006. *Kurikulum KTSP* dirjen dikdasmen derektorat tenaga kependidikan. Jakarta
- Hamzah, 2011. *Teori motivasi dan pengukurannya*. PT. Bumi aksara. Jakarta.
- Nana, 2007. *Landasan psikologi proses pendidikan*. Remaja rosda karya -----
- Nasution Neohi, 2005. *Pendidikan IPA di SD*. Universitas terbuka departemen pendidikan nasional. Jakarta
- Pargito, 2011. *Penelitian tindakan bagi guru dan dosen*. Anugrah utama raharja. Bandar lampung
- Pribadi, 2009. *Model-model desain sistem pembelajaran*. Prodi teknologi pendidikan. PPS UNJ
- Riduwan, 2005. *Belajar mudah penelitian untuk guru karyawan dan peneliti muda*. Alfabeta. Bandung
- Sardiman, 2011. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja grafindo. Jakarta
- Slameto, 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Aneka cipta. Jakarta
- Sondang, 2004. *Teori motivasi dan aplikasinya*. PT Rieneka cipta. Jakarta