

Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 1 Hadiluwih

Yuni Anjarwati¹ Elly's Mersina Mursidik¹, Etik Lestari Yuniarsih²

¹ Universitas PGRI Madiun, Indonesia; yunianjarwati815@gmail.com

² SD Negeri 1 Hadiluwih, Indonesia; eltari76@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

audiovisual Media;
thematic learning;
Learning outcomes

Article history:

Received 2023-05-29

Revised 2023-07-23

Accepted 2023-08-13

ABSTRACT

Based on the results of observations made at SDN 1 Hadiluwih Kec. Ngadirojo, Kab. Pacitan. The learning activities carried out are less effective, this is due to the learning activities caused by the learning method which is still monotonous with lectures without using the media as a supporting tool. This type of research is Classroom Action Research (PTK) and this research is in collaboration with tutor teachers as well as homeroom teachers for class III SDN 1 Hadiluwih. The subjects in this study were class III students at SDN 1 Hadiluwih Kec. Ngadirojo, Kab. Pacitan. Data collection techniques consisted of observation and posttest questions and there were four stages in the research conducted, namely planning, implementing, observing and reflecting. The above problems lead to the need for creative and innovative learning media to improve student learning outcomes. Learning media that is easy and can be created by educators is audiovisual media which is able to have a big influence on learning activities. This makes students experience lagging behind and has an impact on the learning outcomes of students, the majority of whose learning outcomes are under the KKM. The results of the data from pre-cycle with KKM 75, only 30.76% of students who can fulfill the achievement of mastery. In Cycle I there was an increase in students' learning achievement which reached 53.84%. The percentage almost reached the expected target even though there were several points that students had not understood. In cycle II 84.61% The percentage obtained has reached the expected target. The results of this study indicate that there is an increase in learning activities using audiovisual media.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Yuni Anjarwati

Universitas PGRI Madiun, Indonesia; yunianjarwati815@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, pendidikan dapat mengikuti perubahan waktu yang semakin pesat agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Menurut Hidayani (2016) pendidikan memiliki sebuah lembaga yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kurikulum yang mengikuti perkembangan zaman, seperti kurikulum 2013 (K13) kurikulum ini sudah mulai diterapkan beberapa tahun lalu sampai saat ini. Kurikulum K13 ini disebut dengan pembelajaran tematik yaitu belajar dengan menghubungkan konsep dalam berbagai bidang, tujuannya agar peserta didik lebih baik dan lebih bermutu dalam pembelajaran yang diterima (Hanifah, 2014). Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang unik disajikan dalam bentuk tema dan menciptakan konsep pembelajaran yang selaras dengan hal yang nyata disekitar, sehingga dalam proses belajar peserta didik tidak secara konsep saja. Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*) artinya peserta didik berperan aktif dan peserta didik dijadikan obyek belajar, sedangkan pendidik menjadi fasilitator yaitu mempermudah peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan observasi di SDN 1 Hadiluwih ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih monoton dengan ceramah tanpa menggunakan media sebagai alat pendukung. Hal ini menjadikan peserta didik mengalami ketertinggalan dan berimbas pada hasil belajar peserta didik yang mayoritas hasil belajarnya dibawah KKM. Hasil data dari prasiklus dengan KKM 75, peserta didik yang dapat memenuhi capaian ketutasan hanya 30,76%.

Permasalahan diatas menyebabkan perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang mudah dan dapat dikreasikan oleh pendidik adalah media *audiovisual* yang mampu memberikan pengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran.

Media *audiovisual* merupakan seperangkat media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan dan dapat dikemas untuk kegiatan pembelajaran (Ramli, 2012). Sedangkan menurut Salsabila, dkk (2020) media *audiovisual* merupakan alat bantu yang berbasis suara dan gambar yang memiliki kelebihan yang unggul ketika di implementasikan saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media *audiovisual* mengkolaborasi penyampaian penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator, (Setiyawan, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Widhayanti & Abduh (2021) yang berjudul "Penggunaan Media *Audiovisual* Berbantu *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar" dimana penggunaan media *audiovisual* memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media *audiovisual* memiliki kelebihan dapat menampilkan gambar, suara secara bersamaan guna menciptakan stimulus respon peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan, dari kelebihan yang dimiliki media *audiovisual* ini menjadi sebuah alasan dipilihnya penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 1 Hadiluwih". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi pendidik untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 1 Hadiluwih.

Media *Audiovisual*

Dalam proses pembelajaran berlangsung pendidik dapat mengimplementasikan media *audiovisual* sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar. Media *audiovisual* adalah salah satu media yang mengkolaborasi unsur suara dan gambar, sehingga dalam menikmati menggunakan indera pendengar dan penglihatan (Rusydiyah, 2020). Sejalan dengan pendapat Salsabila, dkk (2020) media *audiovisual* merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar yang dikemas dalam pembelajaran sehingga menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengimplementasian media *audiovisual* dapat diterapkan sebagai perantara atau penyalur yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang aktivitas yang dilakukan

sehingga terjadi suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sehingga diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lingkungan yang afektif. Menurut (Windasari & Sofyan (2018) kelebihan dari media *audiovisual* adalah memperjelas penyajian pesan, meminimalisir keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta media *audiovisual* berperan dalam belajar cara pengerjaan. Media *audiovisual* dikemas dengan beragam gambar dan suara dengan menggabungkan menjadi satu, (Triswadani, dkk 2019). Dengan perpaduan antara media audio dan visual atau biasa disebut dengan penonton dan pendengar yang menyajikan materi pembelajaran yang sempurna dan efektif, (Fitria, 2018).

Hasil Belajar Pembelajaran Tematik

Hasil belajar tidak sebatas pada nilai yang diperoleh, tetapi dari pemahaman peserta didik terhadap materi setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar merupakan obyek penilaian kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari bloom secara garis besar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Widodo & Widayanti, 2014). Dari hasil belajar peserta didik terdapat konsep pembelajaran tematik sebagai konsep yang efektif diterapkan. Menurut Assingkily, dkk (2019) pembelajaran tematik merupakan rancangan konseptual fungsional yang mana memperhatikan kebutuhan, pengalaman, dan penanaman nilai budaya kepada peserta didik. Pembelajaran tematik melibatkan banyak mata pelajaran untuk memberikan pengalaman dan pemahaman dengan tujuan membantu memahami konsep dengan lebih mudah melalui topik relevan dengan kehidupan sehari – hari, (Yuniasih dkk, 2014).

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) hasil belajar menunjukkan kemampuan dan kualitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilewati sebagai proses pengukuran pemahaman dari peserta didik dalam berfikir. Penerapan pembelajaran tematik tentu menjadi bagian dari hasil belajar, karena merupakan pembelajaran terpadu dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran yang berbeda dengan satu tema guna memberikan gambaran yang bermakna, (Ananda & Abdillah, 2018). Pembelajaran tematik juga dikemas secara fleksibel, menciptakan keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain dengan meningkatkan kualitas belajar peserta didik, (Mahdiansyah, 2017). Menurut Ginting & Permana (2018) pendidik memiliki kewajiban untuk memiliki cara untuk menentukan pendekatan dan cara evaluasi, penyusunan alat evaluasi, pengolahan, dan penggunaan hasil evaluasi untuk mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran dan juga jalannya pembelajaran di dalam kelas.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Hadiluwih Kec. Ngadirojo, Kab. Pacitan kelas III. Sekolah tersebut mengimplementasikan kurikulum 2013 untuk 4 kelas salah satunya adalah kelas III. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Hadiluwih Kec. Ngadirojo, Kab. Pacitan yang berjumlah 13, yang terdiri dari 8 laki – laki dan 5 perempuan. Prosedur penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing – masing siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut gambar siklus Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBEHASAN

Pra-siklus

Tahap pra-siklus dilakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal ataupun kemampuan awal peserta didik dan mengetahui permasalahan yang sedang dialami peserta didik sebelum

pembelajaran dimulai. Tahap pra-siklus ini pendidik menggunakan media buku LKS, papan tulis dan pop up book untuk menjelaskan materi. Selain itu, dilakukan pengambilan data pra – siklus dengan hasil:

Tabel 1. Hasil belajar pra – siklus

Ket	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	4 Peserta Didik	30,76%
Belum Tuntas	9 Peserta Didik	69,24%

Dari data diatas diketahui bahwa peserta didik yang mencapai KKM masih sedikit, hal tersebut dapat dilihat dari presentase ketuntasa belajar yang masih sangat jauh dari presentase yang sudah ditentukan sehingga perlu diperbaiki dalam proses pembelajarannya.

Siklus I

Pada siklus I, penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Pada saat perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, dan media *Audiovisual*. Pada tahap pelaksanaan peneliti telah menyiapkan LKPD dan soal evaluasi untuk di kerjakan peserta didik. Nilai hasil belajar yang didapatkan peserta didik seperti tabel berikut:

Tabel 2. Hasil belajar siklus I

Ket	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	7 Peserta Didik	53,84%
Belum Tuntas	6 Peserta Didik	46,16%

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa penerapan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terbukti dengan adanya peningkatan peserta didik dalam capaian belajar peserta didik yang mencapai 53,84%. Presentase hampir mencapai target yang diharapkan meskipun terdapat beberapa poin yang belum dipahami peserta didik.

Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh observer yang merupakan wali kelas III. Tugas observer yaitu melakukan pengamatan dan pada tahap refleksi siklus I ditemukan beberapa masalah yaitu:

1. Guru hanya berpusat pada peserta didik yang cenderung aktif.
2. Guru kurang memberikan stimulus respon kepada peserta didik.
3. Beberapa peserta didik kurang memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan.
4. Peserta didik cenderung pasif dan kurang memberikan timbal balik kepada guru.

Siklus II

Pada siklus II, penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Pada saat perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, dan media *Audiovisual*.

Pada tahap pelaksanaan peneliti telah menyiapkan LKPD dan soal evaluasi untuk di kerjakan peserta didik. Nilai hasil belajar yang didapatkan peserta didik seperti tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar siklus II

Ket	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	11 Peserta Didik	84, 61%
Belum Tuntas	2 Peserta Didik	15,39%

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mencapai KKM mengalami peningkatan hal tersebut membuat presentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan. Presentase di dapatkan sudah mencapai target yang diharapkan.

Seperti pada siklus I, pengamatan dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengamati. Kemudian pada tahap refleksi ditemukan bahwa:

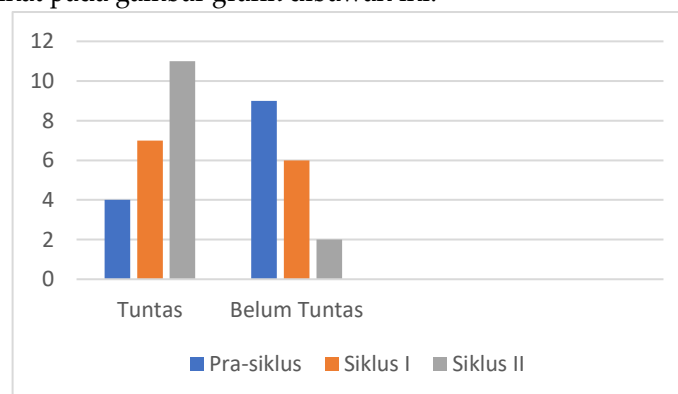
1. Guru tidak lagi hanya fokus pada peserta didik yang cenderung aktif, tetapi juga mulai fokus pada peserta didik yang perlu diarahkan atau di bimbing.
2. Guru mulai dapat memberikan stimulus respon yang baik kepada peserta didik.
3. Peserta didik dapat memperhatikan penjelasan dari guru.
4. Peserta didik yang pasif mulai dapat memberikan timbal balik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, maka dapat menjawab permasalahan pada rumusan masalah yaitu: bagaimana penerapan media *audiovisual* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Hadiluwih.

Media *audiovisual* merupakan media yang terdiri dari dua unsur yaitu unsur visual dan unsur audio yang dapat dikemas menarik dalam PPT. Hal ini media *audiovisual* yang di kemas dalam PPT ini dapat diberikan ornamen untuk meningkatkan rasa ketertarikan dan dapat dijadikan sebagai stimulus peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Selain itu peserta didik juga lebih mudah dalam menerima materi yang telah dikemas singkat, padat, dan jelas. Media *audiovisual* ini menjadi sebuah solusi dari guru yang hanya menggunakan buku dan papan tulis saat proses pembelajaran berlangsung yang pada hasil pembelajarannya tidak mencapai KKM.

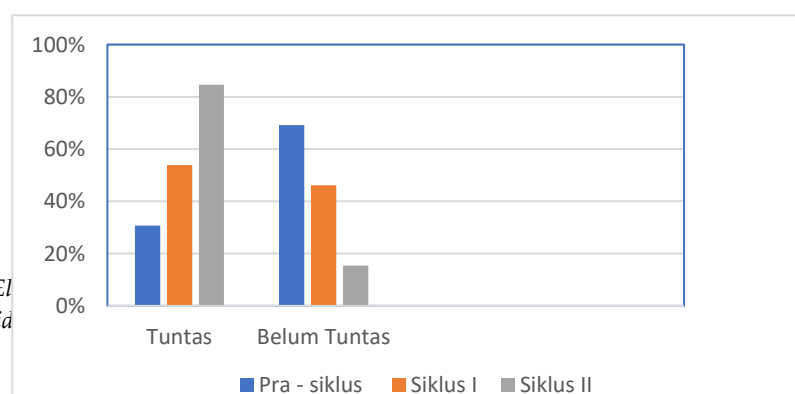
Pada kegiatan Pra – siklus, Siklus I. Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM setelah guru menggunakan media *audiovisual*, hal tersebut pada dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Jumlah Peserta Didik yang Tuntas

Berdasarkan gambar diagram di atas diketahui bahwa pada kegiatan pra – siklus jumlah peserta didik yang tuntas hanya 4. Hal tersebut karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pada siklus I terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7 peserta didik, peningkatan terjadi karena guru mulai menggunakan media *audiovisual* dikemas dalam PPT dalam proses pembelajaran. Pada siklus II terdapat beberapa permasalahan yang mana harus kembali dilakukan perbaikan pada siklus II. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan kembali jumlah peserta didik yang tuntas mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 11 peserta didik. Meningkatnya jumlah peserta didik tersebut karena guru menerapkan media *audiovisual* dikemas dalam PPT yang mampu memperbaiki permasalahan pada siklus I.

Meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM, menunjukkan bahwa ada peningkatan presentase ketuntasan dari hasil belajar peserta didik. Sehingga ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 2. *Diagram Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik*

Dari gambar diagram di atas diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada kegiatan pra – siklus presentase ketuntasan belajar sebesar 30,76%, kemudian pada siklus I meningkat sebesar 53,84%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi sebesar 84,61%. Presentas tersebut sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SDN 1 Hadiluwih. Menurut Nurrita (2018) media *audiovisual* merupakan media yang menampilkan suara dan gambar yang dapat dikemas pada PPT, video, film, dan lainnya, media ini memiliki dua unsur yang apabila digabungkan dapat menjadikan media yang sangat menarik perhatian peserta didik, selain itu juga menjadikan imajinasi kreativitas peserta didik semakin berkembang, aktif, inovatif yang mana membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah. Hal tersebut sesuai dengan pengertian pembelajaran tematik yang merupakan bentuk dalam menciptakan sebuah pembelajaran terpadu yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Muklis, 2012). Menurut Ichsan,dkk (2021) media *audiovisual* merupakan media sajian gambar bergerak disertai dengan penjelasan baik teks ataupun audi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, dari media yang dirancang inilah yang dapat menunjang serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penerapan media *audiovisual* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 1 Hadiluwih dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada awal kegiatan pra – siklus presentase ketuntasan 30.76%, sedangkan pada siklus I ketuntasan hasil belajar sebesar 53,84%, dan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 84,61%. Saran yang dapat diberikan yaitu: Penerapan Media *Audiovisual* harus disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik dengan media penunjang yang harus disiapkan dengan matang, menarik, padat, jelas, dan mudah dipahami.

REFERENSI

- Ananda, R., & Abdillah. (2018). *Pembelajaran Terpadu*. Medan: LPPPI.
- Assingkily, M. S., Fauzi, M. R., Hardiyati, M., & Saktiani, S. (2019). *INTEGRATIF JENJANG MI / SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Ginting, E., & Permana, Y. (2018). *Penilaian Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hanifah, N. (2014). MEMBUKA PIKIRAN MENUJU KETERPADUAN. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1).
- Hidayani, M. (2016). *PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013 Masrifa Hidayani*. 15(1), 150–165.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3(1), 183–188.
- Mahdiansyah. (2017). *Penilaian Pendidikan Sistem Penilaian Hasil Belajar dan Kemampuan Guru*

- Melaksanakan Penilaian Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud, 2017 V, 103h.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, IV(20), 63–76.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. 03, 171–187.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rusydiah, E. F. (2020). Problem based learning. In *Emergency Medicine Journal* (Vol. 21, Issue 4). <https://doi.org/10.1136/emj.2003.012435>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–202.
- Triswadani, R. A., Rini, R., & Surahman, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sd. 1, 105–112.
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/975>
- Widodo, & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>
- Widasari, T. S., & Sofyan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 6.
- Yuniasih, N., Ladamay, I., & Wahyuningtyas, D. T. (2014). Analisis Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 Di Sdn Tanjungrejo 1 Malang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i2.876>

