

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERANGKAT KERAS

Crisensia Sindy¹, Winna Dharmayanti², Nurbani³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas MIPA dan
Teknologi, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia (UPGRI) Pontianak

¹E-mail: crisensiacindy9055@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum menggunakan media pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan media audiovisual pada materi perangkat keras, (2) hasil belajar siswa setelah diterapkan kedua media, dan (3) perbedaan hasil belajar antara keduanya. Metode penelitian adalah deskriptif kuantitatif dengan quasi-experimental design. Data dikumpulkan melalui wawancara, pengukuran, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan skor rata-rata pre-test kelas kontrol 48,28 dan post-test 48,57 (kategori "sangat rendah"), sedangkan skor rata-rata pre-test kelas eksperimen 38,71 (kategori "sangat rendah") dan post-test 74,71 (kategori "sedang"). Uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen ($0,01 < 0,05$). Kesimpulannya, media pembelajaran audiovisual lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Hasil Belajar, Perangkat Keras.

Abstract

This study aims to determine: (1) the learning outcomes of the control class before using conventional teaching media and the experimental class with audiovisual media on hardware materials, (2) the learning outcomes of students after applying both media, and (3) the differences in learning outcomes between the two. The research method used was descriptive quantitative with a quasi-experimental design. Data were collected through interviews, measurements, and documentation. The results showed that the average pre-test score of the control class was 48.28 and the post-test score was 48.57 ("very low" category), while the average pre-test score of the experimental class was 38.71 ("very low" category) and the post-test score was 74.71 ("medium" category). The hypothesis test indicated a significant difference between the control and experimental classes ($0.01 < 0.05$). In conclusion, audiovisual teaching media are more effective than conventional media in improving learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Audiovisual Media, Learning Outcomes, Hardware.

A. PENDAHULUAN

Kedudukan guru dalam dunia pendidikan mempunyai tempat dan peranan sangat mulia. Guru bertugas mengembangkan manusia, dalam hal ini generasi masa depan. Oleh karena itu, menjadi seorang guru memerlukan keahlian diri dalam melaksanakan tugasnya mendidik peserta didik, keterampilan dalam melaksanakan tugas sering disebut dengan kompetensi (Pinggae, 2020). Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran adalah upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat dicapai mengajar siswa. Susilana dan Riyana (2018) menyatakan media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyampaian pesan

agar tidak terlalu verbalistik; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama tidak akan berjalan maksimal. Seperti yang dikatakan (Tafanao, 2018), jika guru tidak menggunakan media pembelajaran maka yang terjadi adalah: (1) sulit dalam mengajar, (2) siswa kesulitan memahami materi pembelajaran, (3) siswa kesulitan memahami penjelasan guru, (4) siswa merasa bosan dengan materi, dan (5) siswa kesulitan berpikir. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar sebagai sarana penyampaiannya pesan pembelajaran.

Media audio visual merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Sehingga media audio visual dianggap lebih efektif daripada hanya menggunakan konsep verbal dalam buku pelajaran yang melibatkan alat indera penglihatan saja (Faishol & Imam, 2021). Sehingga media pembelajaran menjadi salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas.

Sementara itu, berdasarkan hasil pra-observasi dengan guru informatika kelas VII SMP Negeri 1 Sanggau Ledo yaitu Ibu Agustina, S.Pd. yang dilakukan pada tanggal 06 Maret 2024 diperoleh informasi bahwa pembelajaran informatika dilakukan dengan menggunakan media berupa komputer saja dan juga pada saat pembelajaran berlangsung masih terlihat siswa kurang fokus dengan media yang digunakan sehingga ketika guru memberikan pertanyaan hampir semua siswa tidak bisa menjawab dan hanya diam. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar siswa berkaitan dengan ketuntasan ditetapkan yaitu 70. Sedangkan, media audio visual memiliki kelebihan bagi penggunaannya, karena media audio visual ini memiliki dua unsur yaitu suara dan gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunaannya.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ramadhan, dkk. (2020) menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 32% dikarenakan penggunaan elemen audio dan visual membantu dalam memperjelas konsep yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa serta kombinasi gambar dan suara membantu memperkuat ingatan jangka panjang. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Darmawan dkk. (2022) hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media audio visual mengalami peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum menggunakan media pembelajaran konvensional dan kelas

eksperimen dengan media audiovisual pada materi perangkat keras, (2) hasil belajar siswa setelah diterapkan kedua media, dan (3) perbedaan hasil belajar antara keduanya.

B. METODE

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *Quasi experimental design*. *Quasi experimental design* Pranata (2024) yaitu suatu bentuk penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sementara itu, rancangan desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent control group design*. *Non-equivalent control group design* (Amaliya & Anas, 2024). adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara *random* dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, pengukuran, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji T. Adapun skema penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Skema Non-Equivalent Control Group Design

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data *pretest* dan *posttest* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sanggau Ledo pada semester Ganjil 2024/2025. Data ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T. Berikut hasil data pada penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Signifikansi <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	Kategori
0,161	Normal

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil uji Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS menunjukkan angka signifikansi 0,161. Karena $0,161 > 0,05$, data berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Signifikansi Smirnov	Kolmogorov- Kategori
0,126	Normal

Tabel 3 menunjukkan data hasil uji Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS menunjukkan angka signifikansi 0,126. Karena $0,126 > 0,05$, data berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Signifikansi	Kategori
0,845	Homogen

Sementara tabel 4 menunjukkan data hasil uji Oneway ANOVA dengan SPSS menunjukkan angka signifikansi 0,845. Karena $0,845 > 0,05$, data memiliki varians yang homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan.

Tabel 5 Hasil Uji T

		<i>PostTest</i>	
		<i>Equal variances assumed</i>	<i>Equal variances not assumed</i>
<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	<i>F</i>	0.039	
	<i>Sig.</i>	0.845	
<i>t-test for Equality of Means</i>	<i>T</i>	-7.465	-7.465
	<i>Df</i>	54	53.735
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<0.001	<0.001
	<i>Mean Difference</i>	-26.14286	-26.14286
	<i>Std. Error Difference</i>	3.50219	3.50219
	<i>95%Confidence Interval of the Difference</i>	<i>Lower</i>	-33.16432 -19.12140

Hasil uji Independent-Sample T Test dengan SPSS menunjukkan angka signifikansi dua arah $< 0,001$. Karena $0,001 < 0,05$, terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selisih rata-rata menunjukkan perbedaan skor sebesar 26,143. Kesimpulannya, "Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran audiovisual dibanding media pembelajaran konvensional" diterima.

Penelitian ini dilakukan pada 28 siswa kelas kontrol dan 28 siswa kelas eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti kemudian mendapatkan skor *pre test* dimana kelas kontrol mendapatkan rata-rata sebesar 48,28 dan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 38,71. Berdasarkan kriteria belajar oleh Anwar (2017), dapat disimpulkan bahwa siswa dari kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki tingkat kemampuan yang sangat rendah dalam pemahaman mengenai materi perangkat keras ini. Untuk menanggulangi hal tersebut, peneliti kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) berupa implementasi media pembelajaran audio visual kepada kelas eksperimen untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelas eksperimen, peneliti kemudian mendapatkan skor *post test* dimana kelas kontrol mendapatkan rata-rata sebesar 48,57 dan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 74,71. Berdasarkan kedua skor rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang terjadi terhadap kedua kelas, namun peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen lebih signifikan. Berdasarkan kriteria belajar oleh Anwar (2017), kelas eksperimen memiliki tingkat kemampuan sedang dalam pemahaman mengenai materi perangkat keras setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa implementasi media pembelajaran audio visual. Hal ini disebabkan karena media audio visual ini memiliki dua unsur yaitu suara dan gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunaannya.

Setelah mendapatkan perbandingan melalui tabel skor, peneliti kemudian melakukan uji hipotesis menggunakan SPSS dengan *Independents-Sample T Test*. Berdasarkan pengujian tersebut, dapat diketahui bahwa angka signifikansi 2 arah yang didapatkan adalah $< 0,001$. Jika diinterpretasikan, maka $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang berarti antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perbedaan rata-rata juga dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor kelas kontrol dan skor kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “ H_a = terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran audio visual dibanding media pembelajaran konvensional” dapat diterima.

D. SIMPULAN

Terdapat perbedaan signifikan antara skor kelas kontrol dan skor kelas eksperimen sebesar $0,01 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa “ H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran audio visual dibanding media pembelajaran konvensional” dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2037-2048.
- Anwar. (2017). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kajuara Kabupaten Bone. Universitas Negeri Makassar.
- Darmawan & Hariyatmi. (2022). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran Ppkn Peserta Didik Kelas VI B di SD Negeri 01 Tawangmangu. *EDUCATIF : Journal Of Education Research* Vol. 4 No. 1, Hal 19-26.
- Faishol & Imam. (2021). Analisi Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *EPISETEMA*, Vol. 3. No. 2 103 – 107.
- Pinggae, Delu, H. (2020). *Mengajar Dan Belajar Menjadi Guru Sekolah Dasar*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Pranata, O. D. (2024). Physics Education Technology (PhET) as a Game-Based Learning Tool: A Quasi-Experimental Study. *Pedagogical Research*, 9(4).
- Susilana dan Riyana. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2 Hal. 103-114.