

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI BAGAIMANA BENTUK INDONESIA DI KELAS VSD GMT KUANINO 1 KOTA KUPANG**

Serli Marni Hello<sup>1</sup>, Lolang Maria Masi<sup>2</sup>, Treesly Y.N Adoe<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Undana

[<sup>1</sup>serlihelloworld@gmail.com](mailto:serlihelloworld@gmail.com), [<sup>2</sup>lolang.masi@staf.undana.ac.id](mailto:lolang.masi@staf.undana.ac.id),

[<sup>3</sup>treeslyadoe@gmail.com](mailto:treeslyadoe@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Thesis by Serli Marni Hello NIM 2101140106 with the title "Use of Animated Video Media to Improve Student Learning Outcomes in the Science Subject of the Material How is My Indonesia Formed in Class V of GMT Kuanino 1 Elementary School, Kupang City". The formulation of the research problem is: How to improve student learning outcomes on the material how is my Indonesia formed through the use of audiovisual media?.*

*This study aims to improve student learning outcomes on the material how is my Indonesia formed using audiovisual media. This type of research is Classroom Action Research with the following stages: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were 10 grade V students with details of 6 male and 4 female students. Data collection techniques were carried out using observation, test and documentation techniques.*

*This study shows that there was an increase in results from cycle I to cycle II. The average value of cycle I was 71.2 with a percentage of completion of 50%. In cycle II, the average value of students increased to 87.6 with a percentage of completion of 90%. Based on the results of the study above, it can be concluded that the use of audiovisual media in learning how my Indonesia looks like can improve student learning outcomes in class V of GMT Kuanino 1 Elementary School, Kupang City.*

---

**Keywords:** *Audiovisual Media, Learning Outcomes, How My Indonesia Looks Like*

**ABSTRAK**

Skripsi oleh Serli Marni Hello NIM 2101140106 dengan judul "Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku Di Kelas V SD GMT Kuanino 1 Kota Kupang". Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku melalui penggunaan media audio visual?.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku menggunakan media audio visual. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V, berjumlah 10 orang dengan rincian 6 orang laki-laki dan 4 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil pada siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata siklus I adalah 71,2 dengan persentase ketuntasan sebanyak 50%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,6 dengan persentase ketuntasan sebanyak 90%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bagaimana bentuk Indonesiaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang.

---

Kata Kunci: **Media Audio Visual, Hasil Belajar, Bagaimana Bentuk Indonesiaku**

## **A. Pendahuluan**

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan seperti munculnya berbagai produk teknologi yang dapat memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran serta penggunaan media belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dapat berupa penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual. Media audio visual tidak hanya menjadi

sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, tetapi juga membuka peluang untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian media audio visual dalam proses pendidikan memberikan dampak positif terutama dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar (Mulyadi, 2018).

Menurut Andrasari, (2022) video pembelajaran merupakan media elektronik yang menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang menarik perhatian siswa. media audio visual ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar-gambar dan suara yang mendukung yang mendukung gambar tersebut (Husni, 2021). Media audio

visual ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan dan wawasan siswa. siswa akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan audio visual karena siswa tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan. Dengan adanya media audio visual siswa dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gambar sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru (Alifa, 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu yang menuntut pemahaman konseptual dan faktual secara bersamaan. Salah satu materi dalam IPAS kelas V adalah “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”, yang memuat topik-topik seperti letak geografis, bentuk wilayah dan keberagaman Indonesia. Materi ini cukup kompleks jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau membaca buku teks, karena memerlukan imajinasi visual dan pemahaman spasial. Oleh karena itu dibutuhkan penggunaan media berbasis teknologi seperti media audio visual menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media audio visual mampu menyajikan informasi secara dinamis, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa terhadap materi melalui media audio visual.

Dalam proses belajar, salah satu perangkat pembelajaran yang

menjadi bagian tidak terpisahkan yang harus digunakan serta dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena kehadiran media didalam proses belajar mengajar akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena media memberikan suatu hal yang dapat menarik perhatian siswa (Milosevic, 2017). Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan memilih, mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran karena media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi kesuksesan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD GMT Kuanino 1 Kota Kupang, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku teks, media gambar, dan papan tulis yang mengakibatkan pembelajaran susah untuk di mengerti oleh siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan disekolah, yaitu 70. Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) pada pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa dari 10 siswa kelas V, siswa yang nilainya

mencapai KKTP berjumlah 4 orang atau 40%, sementara siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP berjumlah 6 orang atau 60% dengan rata-rata 64,1. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat membantu siswa dalam belajar adalah media pembelajaran audio visual, karena media tersebut dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Media audio visual tidak hanya membantu menjelaskan materi menjadi lebih mudah, tetapi juga memiliki gambar dan suara yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti dan meningkatkan aktivitas mereka selama proses pembelajaran. Diharapkan setelah menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan Novika, (2021), yang mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil. Penelitian yang dilakukan oleh (Zahroh & Rofiqoh, 2022) mengkaji tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa. berdasarkan penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini perlu ditelaah lebih jauh dan lebih mendalam tentang penggunaan media audio

visual dalam pembelajaran khususnya bagi siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas (Suhardjono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SD GMIT Kuanino 1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIT Kuanino 1 dengan jumlah 10 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026, semester genap tahun 2025. Fokus materi pada penelitian ini yaitu pada VI topik: bagaimana bentuk indonesiaku.

Tenik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Observasi adalah teknik penilaian dimana guru secara visual mengamati gejala yang diamati dan menginterpretasikan

pengamatan tersebut dalam bentuk catatan. Tes adalah alat ukur, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi tentang sifat suatu benda. Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa maka diperlukan tes. Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang diajukan guru kepada siswa terkait dengan materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini tes bertujuan untuk mengukur pencapaian siswa terhadap hasil belajar pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Dokumentasi ini berisi foto-foto yang diambil selama proses pembelajaran di dalam kelas. Pengambilan gambar dilakukan dengan bantuan guru atau teman sebaya, mencakup berbagai tahapan kegiatan dari awal hingga akhir pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu diawali dengan merumuskan masalah dan merencanakan tindakan, mengamati atau memonitor pelaksanaan tindakan, dan merefleksi hasil pengamatan sebagai dasar untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan peneliti pada tindakan kelas yaitu:

Tahap penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke- 1 yaitu (1) tahap perencanaan yaitu dengan menyiapkan modul, ajar, observasi, pembelajaran dan

media audio visual (2) tahap pelaksanaan yaitu memulai pembelajaran dengan menonton video pembelajaran (3) tahap observasi melihat proses dan hasil penggunaan media audio visual dan dinilai menggunakan lembar observasi (4) refleksi dengan melakukan evaluasi terhadap kekurangan dan kelebihan dari penerapan tindakan yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Tahap ini juga dilakukan untuk siklus II.

Analisis data dalam penelitian yaitu, menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Untuk mengukur tingkat pencapaian dan keberhasilan hasil belajar siswa peneliti penerapkan rumus berikut:

1. Untuk mengukur persentase hasil observasi pada guru dan siswa digunakan rumus:

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

Keterangan:

N= Nilai Akhir

2. Untuk mencari nilai rata-rata dari hasil tes, peneliti mengakumulasikan skor mentah yang diperoleh siswa

dan membaginya dengan jumlah skor maksimum untuk mendapatkan nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

- a. Nilai ketuntasan individual  
 Penilaian yang digunakan adalah skor mentah yang didapat siswa dibagi dengan skor maksimum dari tes tersebut kemudian dikali 100.

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

- b. Nilai persentase  
 Ketercapaian belajar

$$P = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Keterangan:

P= persentase

- c. Nilai Rata-rata kelas

Berikut ini adalah rumus rata-rata kelas Daryanto (Salim ddk, 2020), Yaitu:

$$\tilde{x} = \frac{\Sigma x}{\Sigma n}$$

Keterangan:

$\tilde{x}$  = Nilai rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah nilai seluruh siswa

$\Sigma n$  = Jumlah siswa

Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diukur dengan peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada setiap siklusnya. Secara individual siswa dikatakan berhasil bila siswa memperoleh nilai 70 sesuai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Sedangkan secara klasikal dikatakan berhasil bila 80% siswa memperoleh nilai 70 artinya jika 80% siswa sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) maka siklus penelitian dihentikan karena telah memenuhi target yang ditetapkan.

**Tabel: Indikator Keberhasilan**

| Rentang Nilai | Kriteria    |
|---------------|-------------|
| 83-100        | Baik Sekali |
| 70-82         | Baik        |
| 47-69         | Cukup       |
| <47           | Kurang      |

*Sumber : Cahyo (2022)*

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran materi bagaimana bentuk Indonesiaku di kelas V menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa

dan hasil belajar. Hal ini, karena penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa belajar menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, disamping itu pembelajaran akan lebih meningkatkan daya tarik serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pengertian media audio visual menurut Arumsari, dkk (2021) menyatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar dan suara yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan video yang dapat menarik perhatian untuk materi yang disampaikan. Pemanfaatan media ini bisa membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru maupun lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran tentang bagaimana bentuk Indonesiaku menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media audio visual menunjukkan masih rendahnya ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus I. Terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi ketercapaian hasil belajar siswa, antara lain: guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan

media audio visual, dan kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, baik dalam bertanya maupun dalam kegiatan diskusi menyebabkan kegiatan pembelajaran belum berlangsung secara maksimal. Hal ini, terlihat dari data hasil observasi keaktifan guru pada siklus I dengan nilai 65,27 dan siswa 58,12. Data ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa belum optimal dalam menjalankan peran mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, perlu adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus II, dengan mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I. Guru aktif dan terampil dalam memanfaatkan media audio visual dan siswa didorong untuk lebih terlibat aktif dalam diskusi serta Tanya jawab. Hasilnya, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II. Hal ini terlihat dari hasil observasi guru dan siswa, yaitu guru memperoleh nilai 81,25 dan siswa 82,625.

Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I persentase hasil belajar siswa mencapai 50% dengan 5 siswa mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan 5 siswa belum mencapai sedangkan pada siklus II persentase hasil belajar siswa mencapai 90% dengan 9 siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan hanya 1 siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai tes kompetensi siswa dari 71,2 pada siklus I menjadi 87,6 pada siklus II. Hal ini berarti bahwa media

audio visual merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Ramdhani (2021) menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk akan membuat mereka bergerak untuk memperhatikan pelajaran. Sejalan dengan penelitian (Margarita dan Wahyuno, 2014) bahwa media audio visual membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dan dapat mengatasi rasa bosan pada saat pembelajaran.

### **E. Kesimpulan**

Hasil observasi keaktifan guru maupun siswa dalam penggunaan media audio visual yang dilakukan oleh observer dan tes kompetensi kemampuan dan pemahaman siswa tentang materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Data hasil observasi yang diperoleh pada siklus I untuk guru dengan nilai 65,27 dan 58,12 untuk siswa, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II yaitu 81,25 untuk guru dan 82,62 untuk siswa, sedangkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir/evaluasi dimana terjadi peningkatan persentase ketuntasan kelas pada siklus I sebesar 50% menjadi 90% pada siklus ke-II. Data di atas menunjukkan bahwa media audio visual efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, khususnya

pada materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alifa, N. e. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *PRIMARY : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 73-78.
- Arumsari, R., Rohmat, C. L., Herdiana, R., & Hayati, U. (2021). Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *KOPERTIP: Scientific Journal of Informatics Management and Computer*, 5(2), 42-46.
- Gabriela, Novika Dian P. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2, No. 1, pp. 104-113.
- Husni, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601.
- Salim, F. N., Yerpi, A., & Neza Agusdianita, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran

- Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 1–23.
- Margarita, L., & Wahyuno, E. (2014). Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas II SDLB. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 137-139.
- Milosevic, D. (2017). Using video materials in English for technical sciences: a case study. *New Developments in ESP Teaching and Learning Research*, 2017, 15–30.
- Mulyadi, Febry Fahreza dan Rendi Julianda. 2018. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*. 9(1), 46-53.
- Ramdhani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi (Vol. 1). Rinda Fauzian
- Suhardjono. 2019 . *Penetelitan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- zahroh, & Rofiqoh, F. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1).