

## Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Warno Dwi Antoro<sup>1</sup>, Gunawan Sridiyatmiko<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Magister Pendidikan IPS FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

<sup>2</sup>Pengajar Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.378](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.378)

Submitted:

February 12, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

### ABSTRACT

*This research was aimed to know that using of audio visual media could increase motivation and learning outcome of social studies in elementary school. Method which used in this research was PTK it was consist of three cycles, each cycles has planning, implementation, observation and reflection. Result of this research showed that there was an increasing on: (1) student's motivation to learn, which 56,25% on 1<sup>st</sup> cycle, 74,19% on 2<sup>nd</sup>, and 90% on 3<sup>rd</sup> cycle; (2) student's learning outcomes in cognitive aspect increased from average value 69,53 on 1<sup>st</sup> cycle, 73,71 on 2<sup>nd</sup> cycle, 80,66 on 3<sup>rd</sup> cycle, in affective aspect was 56,25% on 1<sup>st</sup> cycle, 74,19% on 2<sup>nd</sup> cycle, 90% on 3<sup>rd</sup> cycle, in psychomotor aspect increased from average value 70,08 on 1<sup>st</sup> cycle, 75,18 on 2<sup>nd</sup> cycle, and 80,59 on 3<sup>rd</sup> cycle. Implication, based on research was audio visual media could increase learning motivation and the increasing of learning motivation could increase learning outcome.*

#### Keywords:

Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



---

#### Corresponding Author:

**Gunawan Sridiyatmiko**

Program Studi Pendidikan IPS

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI 1 No 117 Sonosewu, Yogyakarta. 55182

Email: [gunawan@upy.ac.id](mailto:gunawan@upy.ac.id)

---

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu proses pembelajaran mempunyai dua sisi yang saling berkaitan. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektual, tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian secara menyeluruh. Tujuan akhir pendidikan adalah menciptakan manusia Indonesia seutuhnya yang memiliki ilmu pengetahuan dan nilai-nilai taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan di sekolah diduga kurang bermakna. Hal tersebut karena dalam proses pembelajaran, guru kurang optimal dalam memanfaatkan sumber pembelajaran dan media pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran masih berpusatpada guru, dan metode yang digunakan adalah metode ceramah, sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Akibatnya siswa siswa tidak termotivasi dalam belajar yang ditandai dengan bermacam-macam kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar mengajar, seperti mengobrol dengan teman, mengantuk, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Akibatnya hasil belajar menjadi rendah, baik pada ranah sikap, keterampilan maupun pengetahuan.

Menurut Mc Donald dalam, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dalam belajar motivasi

sangat dibutuhkan, hasil belajarnya optimal kalau ada motivasi. Fungsi motivasi adalah (1) sebagai pendorong manusia untuk berbuat, (2) menentukan arah perbuatan, (3) menyeleksi perbuatan[1].

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipergunakan untuk tujuan pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa[2]. Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima pesan dalam proses pembelajaran dengan mentransfer pengetahuan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam belajar.

IPS merupakan mata pelajaran yang berisi pengetahuan tentang ekonomi, geografi, sejarah yang merupakan satu kesatuan yang diajarkan secara terpadu secara tematik. Jika proses pembelajaran di kelas masih menggunakan cara-cara konvensional, maka proses pembelajaran tidak akan dapat memberikan pemahaman yang optimal kepada siswa. Berkaitan dengan masalah tersebut, hasil belajar IPS menjadi rendah baik pada ranah sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang secara eksplisit ke tiga ranah ini tidak dapat dipisahkan. Benyamin S Bloom membagi ke tiga ranah tersebut sebagai berikut (1) kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, (2) afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup, (3) Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak[3].

Tindakan yang ditempuh oleh peneliti untuk memperbaiki ketidakberhasilan tersebut adalah membangkitkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran. Harapan yang ingin dicapai adalah minimal 75% dari jumlah siswa kelas V SDN Mangguljoyo dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai nilai minimal 75. Teknologi *audio visual* merupakan cara untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis untuk menyajikan pesan-pesan *audio visual*. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak[4].

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, terdapat empat tahap yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi[5]. Keempat tahapan ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dimana setiap tahapan siklus didasarkan atas masukan dari siklus sebelumnya. Hasil pengamatan pada pembelajaran siklus pertama menunjukkan belum adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua. Masukan pada siklus pertama adalah guru tidak memberikan penjelasan kepada siswa mengenai isi video yang ditayangkan, tidak memberikan lembar kerja kepada siswa, dan kurang memberikan bimbingan selama diskusi. Sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus kedua. Hasil pengamatan pada pembelajaran siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa, tetapi belum seluruh indikator keberhasilan tercapai, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus ketiga. Masukan pada siklus kedua adalah pemberian penjelasan kepada siswa mengenai isi video, dan pemberian lembar kerja dan bimbingan kepada siswa selama diskusi perlu dilanjutkan. Guru juga harus memberikan alasan pentingnya menyaksikan video, dan menuliskan beberapa kata-kata kunci dipapan tulis.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Mangguljoyo, Bener, Purworejo dengan jumlah siswa 16 yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Sekolah ini merupakan sekolah tipe A dengan predikat akreditasi A, merupakan salah satu sekolah di wilayah pegunungan di Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

Fokus Penelitian

1. Penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran
2. Motivasi belajar siswa
3. Hasil belajar siswa meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

Rancangan Tindakan.

Rancangan Tindakan Pada siklus 1:

1. Perencanaan terdiri dari menyusun proposal penelitian, menentukan waktu pengamatan, menentukan kompetensi dasar yang akan diamati, menyusun RPP, menyusun kisi-kisi soal evaluasi, menyusun instrumen yang akan digunakan.
2. Pelaksanaan tindakan, merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat. Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *scientific*, dengan strategi *inquiry*. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini, diawali dengan mengkondisikan kelas dengan apersepsi dan motivasi. Tahapan berikutnya adalah kegiatan inti yang dimulai dengan kegiatan mengamati, yaitu mengamati tayangan

video tentang kegiatan interaksi sosial manusia dengan lingkungan. Kegiatan selanjutnya adalah menanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti di dalam proses mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan hasil yang diperoleh. Tahapan ketiga adalah kegiatan penutup.

3. Pengamatan /observasi, tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan tindakan. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data. Setiap tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa akan diamati/diobservasi oleh peneliti dan teman sejawat dengan menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan kemudian didiskusikan dan dianalisis oleh guru mitra dan guru peneliti.
4. Refleksi, tahap ini berisi diskusi dari peneliti, dan *observer*. Materi diskusi membahas tentang kekurangan dan kelebihan tindakan, sekaligus menentukan sikap yang harus dilakukan untuk siklus selanjutnya. Pada tahap ini juga dilakukan analisis data untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari tujuan yang telah ditetapkan, apakah diperlukan siklus selanjutnya atau tidak.

#### Rancangan Kegiatan pada Siklus II

1. Perencanaan, diawali dari temuan pada siklus I, maka perencanaan pada siklus II ini pada dasarnya hanya menyempurnakan siklus I. Perbedaan yang dapat ditemukan pada siklus II adalah materi yang dibahas, dan dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran terutama pada penggunaan media *audio visual*.
2. Tindakan, pelaksanaan tindakan pada siklus kedua ini, diawali dengan mengkondisikan kelas dengan apersepsi dan motivasi. Tahapan berikutnya adalah kegiatan inti yang dimulai dengan kegiatan mengamati, yaitu mengamati tayangan video interaksi manusia dengan lingkungan sekitar. Kegiatan selanjutnya adalah menanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti melalui proses mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan hasil yang diperoleh.
3. Pengamatan/observasi, pengamatan dilakukan pada setiap perubahan perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.
4. Refleksi, dilakukan setelah melakukan tindakan dan pengamatan, peneliti kembali melakukan refleksi terhadap hasil yang didapat pada proses pembelajaran siklus II. Pada tahap ini juga dilakukan analisis data untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari tujuan yang telah ditetapkan, apakah diperlukan siklus selanjutnya atau tidak.

#### Rancangan kegiatan pada siklus III

1. Perencanaan, diawali dari temuan pada siklus II, maka perencanaan pada siklus III ini pada dasarnya hanya menyempurnakan siklus II. Perbedaan yang dapat ditemukan pada siklus III adalah materi yang dibahas, dan dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran terutama pada penggunaan media *audio visual*.
2. Tindakan, pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga ini, diawali dengan mengkondisikan kelas dengan apersepsi dan motivasi. Tahapan berikutnya adalah kegiatan inti yang dimulai dengan kegiatan mengamati, yaitu kegiatan interaksi sosial manusia dengan lingkungan yang mengakibatkan dampak negatif. Kegiatan selanjutnya adalah menanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti melalui proses mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan hasil yang diperoleh.
3. Pengamatan/observasi, pengamatan dilakukan pada setiap perubahan perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.
4. Refleksi, dilakukan setelah melakukan tindakan dan pengamatan, peneliti kembali melakukan refleksi terhadap hasil yang didapat pada proses pembelajaran siklus III. Pada tahap ini juga dilakukan analisis data untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari tujuan yang telah ditetapkan, apakah diperlukan siklus selanjutnya atau tidak.

#### Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan observasi dan tes.

1. Observasi adalah kegiatan pengamatan untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar, 2012 : 143). Kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual*
  - (1) Motivasi berupa perilaku yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran dan sikap siswa dalam proses pembelajaran
  - (2) Keterampilan siswa dalam presentasi yang meliputi materi presentasi dan cara penyampaian presentasi.
2. Tes, penggunaan tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar sejarah ranah kognitif setelah menggunakan media *audio visual*.

### Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase. Hasil belajar ranah kognitif dengan menganalisis rata-rata nilai ulangan setiap siklus, hasil belajar ranah psikomotor dengan menganalisis nilai yang diperoleh setiap siklus. Kemudian dilakukan penafsiran dan pemaknaan secara kualitatif, yaitu diklasifikasikan dalam klasifikasi tuntas dan tidak tuntas.

Untuk data motivasi dan sikap dilakukan dengan menganalisis perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran, kemudian dilakukan penafsiran dan pemaknaan secara kualitatif, yaitu dikategorikan dalam tinggi, sedang, dan rendah untuk motivasi, dan baik, cukup dan kurang untuk sikap. Pelaksanaan pembelajaran dengan menganalisis tingkat keberhasilannya, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi baik, cukup dan kurang.

### Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil apabila:

1. Pelaksanaan pembelajaran mencapai nilai baik atau dengan skor  $\geq 80$ ,
2. Nilai motivasi siswa mencapai 75% dari jumlah siswa mencapai kategori berkembang/menjadi kebiasaan)
3. Nilai hasil belajar ranah sikap mencapai 75% dari jumlah siswa mencapai kategori MB/MK (mulai berkembang/menjadi kebiasaan)
4. Nilai hasil belajar ranah keterampilan, jika 75% dari jumlah siswa mencapai nilai 75(KKM),
5. Nilai hasil belajar ranah kognitif, jika 75% dari jumlah siswa mencapai nilai 75 (KKM).

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran jika digunakan secara optimal, menggunakan metode pembelajaran yang tepat, dan sesuai dengan prosedurnya, akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kongkret, dapat membangkitkan minat, dapat membangkitkan motivasi belajar, dapat menyajikan materi-materi sesuai dengan kondisi aslinya. Hal ini sesuai dengan salah satu ciri teknologi media *audio visual* adalah digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh perancang atau pembuatnya (Arsyad, 2013: 33) dan dengan manfaat alat bantu *audio visual* yaitu mendorong minat belajar dan menambah variasi metode mengajar (Supriyanto, 2007: 173).

Tabel Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Audio Visual  
Siklus ke 1

No	Indikator	pembelajaran		Peningkatan siklus 1-2 (skor)	Peningkatan siklus 2-3 (skor)
		1 (Skor)	2 (skor)		
1	Pra pembelajaran	1	2	1	0
2	Apersepsi dan motivasi	2	2,5	0,5	0
3	Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan	2	2	-	-
4	Penguasaan Materi pelajaran	3	3,5	0,5	0,5
5	Penerapan strategi pembelajaran yang mendidik	4,50	4,5	0	2,0
6	Penerapan pendekatan <i>scientific</i>	4	6	2	0
7	Pemanfaatan sumber belajar	2	2,5	0,5	0,5

8	Penggunaan media audi visual	2,5	4	6	1,5	2
9	Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran	2,50	4	4	1,5	0
10	Penggunaan bahasa dengan benar dan tepat	1,5	2	2	0,5	-
11	Menutup pembelajaran	2	2,5	3	0,5	0,5
	Jumlah	27,50	35,5	40	8,0	4,5
	Nilai	59,79	77,17	86,95	17,38	9,78

Tabel Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Siswa Siklus 1-3

No	Indikator	SIKLUS I (%)				SIKLUS II (%)				SIKLUS III (%)			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1	Tekun	9,37	12,50	53,13	25,00	3,13	12,50	53,13	28,12	0,00	6,66	53,33	40,00
2	Ulet	18,75	25,00	40,63	15,62	9,67	12,90	41,93	35,48	0,00	6,66	56,67	36,66
3	Lebih senang bekerja mandiri	12,50	18,75	50,00	18,75	9,67	16,13	38,70	35,48	3,33	6,66	50,00	40,00
4	Dapat mempertahankan pendapat	21,87	21,87	37,50	18,75	9,67	16,13	35,48	38,70	3,33	6,66	43,33	46,67

### 3. SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari deskripsi nilai-nilai motivasi yang diperoleh siswa melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer dan guru peneliti dari siklus I sampai siklus III. Perilaku siswa seperti tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapat, dan cepat bosan pada tugas-tugas rutin selalu mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.

Peningkatan motivasi belajar akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari deskripsi nilai hasil belajar siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 0,82% dan dari siklus 2 ke siklus 3 meningkat sebesar 9,68%. Dengan demikian terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai sikap siswa yang berarti bahwa siswa sudah memiliki sikap religius, disiplin, jujur, bersahabat/komunikatif, tanggung jawab, dan semangat kebangsaan dalam kategori baik dan telah mencapai indikator yang ditentukan. Hal ini sesuai dengan penelitian Aupilana tahun 2018 bahwa penggunaan media

*audio visual* yang dipadukan dengan strategi *Inquiry* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi aspek iklim kelas, kinerja guru, motivasi, dan sikap siswa kelas IV SDN Jaten, yang ditunjukkan adanya peningkatan nilai motivasi belajar diikuti peningkatan nilai hasil belajar ranah afektif (sikap) siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Inayati, L. Khoirin, K. Khotimah, S. Tinggi, and A. Islam Bojonegoro, "Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen," pp. 43–51.
- [2] W. A. Puteri, D. A. Maharani, and A. Wulandari, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Sd N 1 Serayu Larangan," *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, p. 122, 2020, doi: 10.31002/abdipraja.v1i1.3146.
- [3] Sulastri, Imran, and A. Firmansyah, "Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di," *J. Kreat. Online*, vol. 3, no. 1, pp. 90–103, 2014, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- [4] S. I. Ketut, "Pentingnya Media Dalam," *Univ. Hindu Indones.*, 2016.
- [5] S. Salamah, "20211005 6.ijicc," 2021.