

KEAJAIBAN MEDIA AUDIOVISUAL: MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR

Delta Srimayola¹, Putri Aurel Violeta², Nabila Aulia³, Muhammad Arif Ridha⁴, Audi Melia Praptikasari⁵

Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat,
Info@unp.ac.id *

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of audio-visual learning media in increasing learning interest. The research method used is a quantitative approach, specifically a quasiexperimental design with a two-group design. In this study, an experiment will be conducted with 16 third-grade students from SD 06 Taluak IV Suku, divided into two groups: 8 students in the experimental group and 8 students in the control group. The 8 students in the experimental group will learn using audio-visual media. To conduct this research, the researcher measured and calculated the effectiveness of the learning method using audiovisual media through the Mann Whitney U test. An analysis was also carried out using the Ngain score test, which yielded a result of 16.51%, indicating that the learning method using audio-visual media is not effective in increasing students' learning interest. For the Mann Whitney U test, the result was $0.141 > 0.05$, meaning the hypothesis is rejected, indicating no difference between the learning method using audio-visual media (experimental group) and those not using it (control group).

Keywords: Learning media, Audio-visual, Learning interest.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media belajar audio visual untuk meningkatkan minat belajar. Metode penelitian yang diambil merupakan jenis penelitian kuantitatif yaitu quasi- experimental design dengan rancangan two-group group design. Dalam penelitian ini, akan diterapkan eksperimen kepada 16 siswa kelas 3 sekolah dasar 06 Taluak IV Suku yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol. Pada 8 orang kelompok eksperimen akan belajar menggunakan media audio visual. Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti melakukan pengukuran dan perhitungan terhadap efektifnya metode belajar menggunakan media audio visual menggunakan uji Mann Whitney U. Analisis juga dilakukan menggunakan uji N-gain score yang diperoleh hasil sebesar 16,51%, artinya metode belajar menggunakan media audio visual yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa tidak efektif. Untuk uji Mann Whitney U didapatkan hasil sebesar $0,141 > 0,05$ yang artinya hipotesis ditolak yaitu tidak terdapat perbedaan metode belajar menggunakan media audio visual (kelompok eksperimen) dengan yang tidak menerapkannya (kelompok kontrol).

Kata Kunci: Media belajar, Audio visual, minat belajar.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha yang dirancang secara sengaja untuk membangun lingkungan pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan berbagai potensi mereka, seperti spiritualitas, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan

yang diperlukan untuk kesejahteraan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.” Ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya tentang mentransfer pengetahuan, melainkan juga tentang mengembangkan potensi peserta didik secara holistik. Ini mencakup aspek- aspek seperti spiritualitas, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat mengembangkandiri mereka secara holistik, baik untuk kepentingan pribadi maupun kontribusi positif kepada masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk individu yang berkualitas dan masyarakat yang beradab serta berkontribusi positif terhadap kemajuan bangsa dan negara.

Pada saat ini kita sering kali mendapati bahwa ada banyak siswa yang mengalami penurunan minat belajar dikarenakan metode belajar yang terlalu membosankan. Dalam proses pembelajaran, minat memegang peranan penting. Ketika siswa memiliki minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, mereka cenderung lebih tekun dan meraih hasil yang lebih baik. Sebaliknya, ketika siswa kehilangan minat dan perhatian terhadap subjek yang dipelajari, kemungkinan besar prestasi belajar mereka akan menurun.

Masih banyak ditemui guru yang menggunakan metode ceramah dalam mengajar yang terkesan membosankan dan juga kuno. Untuk mensiasati penurunan minat belajar tersebut, lembaga pendidikan maupun pengajar harus melakukan inovasi pada media pembelajaran yang bisa digunakan. Salah satu cara yang bisa lakukan yaitu dengan menggunakan media audiovisual. Menurut Anderson (1994;99), Media Audio-Visual diartikan sebagai rangkaian gambar elektronik yang dilengkapi dengan elemen suara, serta mengandung unsur visual yang disampaikan melalui pita video. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka Safitri Kusumadewi dijelaskan bahwa penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik mampu memaksimalkan pembelajaran serta mendapatkan nilai yang sesuai dengan KKM. Pada penelitian yang di lakukan oleh Nuri Halimah juga mendapatkan hasil yang sama, dimana penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik serta memberikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pendidikan memiliki peran yang besar dalam kehidupan banyak orang dengan memberikan metode pembelajaran agar tidak terjadi seperti dalam laman Kompasiana yang mengangkat judul Metode Pembelajaran yang Monoton di Sekolah, yang diterbitkan pada 27 Oktober 2022, yang berisi Ketika siswa mulai merasa bosan, biasanya mereka lebih memilih melakukan hal lain, seperti ngobrol dengan teman sekelas, mencoret-coret buku, atau makan camilan selama pelajaran. Mereka cenderung melakukan apa saja untuk menghilangkan kebosanan mereka, sehingga membuat mereka tidak bisa menyerap secara maksimal konten yang disampaikan guru.

Oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan harus selalu berkembang agar dapat memberikan manfaat. Pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan potensi serta wawasan yang dimiliki seseorang agar bisa memberikan manfaat untuk masyarakat, bangsa dan negara. Dalam menghasilkan pendidikan yang baik diperlukannya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dimulai dari seorang guru yang memiliki kreatifitas serta keterampilan yang memumpuni dalam membangun proses belajar dan mengajar yang baik dalam pendidikan. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan menggunakan media audiovisual, diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan bagi peserta didik, meningkatkan minat belajar mereka, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini memiliki keunggulan dan perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pada kelompok kontrol, tidak hanya diterapkan metode ceramah, tetapi juga digunakan media visual berupa gambar. Sementara itu, kelompok eksperimen diberikan media audiovisual dalam bentuk video animasi yang lebih dinamis dan interaktif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) menggunakan rancangan two-group design. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh suatu intervensi pada kelompok eksperimen yang menerima tindakan tersebut. Keunggulan dari desain penelitian ini adalah memberikan ukuran perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kepada peneliti. Pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pemberian materi dengan metode audiovisual. Sedangkan, pada kelompok kontrol mendapatkan perlakuan berupa pemberian materi dengan metode ceramah dan visual. Subjek penelitian ini adalah Siswa/i Sekolah Dasar Negeri 06 Taluak IV Suku, yang berada di tingkatan kelas 3 Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan metode N-Gain Score. Analisis N-Gain Score digunakan untuk mengukur perbedaan dalam peningkatan minat belajar antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode audiovisual dan kelompok kontrol yang menggunakan metode visual dan ceramah. Teknik analisis N-Gain Score digunakan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode pengajaran yang berbeda. Perhitungan N-Gain Score dilakukan dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

Di mana Pretest adalah nilai awal sebelum intervensi dilakukan dan Posttest adalah nilai setelah intervensi dilakukan. Nilai N-Gain Score yang dihasilkan akan menunjukkan seberapa besar perubahan yang terjadi dari nilai awal ke nilai akhir. Hasil analisis N-Gain Score kemudian digunakan untuk membandingkan perbedaan peningkatan minat belajar antara kedua kelompok. Jika N-Gain Score kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, ini menunjukkan bahwa metode audiovisual lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar. Di sisi lain, jika N-Gain Score kelompok kontrol negatif atau lebih rendah, hal ini menunjukkan bahwa metode visual dan ceramah cenderung kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Variasi dalam nilai N-Gain Score juga dianalisis untuk memahami variasi respons siswa dalam masing-masing kelompok. Faktor-faktor seperti kesalahan implementasi, preferensi individu, dan kualitas konten audiovisual kemungkinan besar memengaruhi variasi ini. Dengan menggunakan teknik analisis N-Gain Score ini, penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang efektivitas metode pengajaran yang digunakan dan faktor-faktor yang memengaruhi perubahan dalam minat belajar siswa di kelas 3 SD. Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti juga melakukan pengukuran dan perhitungan terhadap efektifnya metode pembelajaran

audio visual menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik dengan uji Mann Whitney U.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksperimen		Kontrol	
No	N-Gainscore (%)	No	N-Gainscore (%)
1	43,18	1	1,32
2	6,78	2	14,58
3	-23,91	3	-41,38
4	25,00	4	-19,70
5	26,92	5	-11,32
6	4,17	6	-41,94
7	32,26	7	5,56
8	17,74	8	23,53
Rata-Rata	16,5173	Rata-Rata	-8,6686
Minimal	-23,91	Minimal	-41,94
Maksimal	43,18	Maksimal	23,53

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat belajar pada anak SD kelas 3. Didapatkan hasil analisis penelitian ini menggambarkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode audiovisual dan kelas kontrol yang menggunakan metode visual dan ceramah dalam hal minat belajar anak kelas 3 SD. Rata-rata N-gain score yang positif sebesar 16,5% pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, meskipun masih dianggap tidak efektif secara keseluruhan. Namun, variasi yang luas dari -24% hingga 43,18% menunjukkan bahwa ada siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan dalam minat belajar, sementara yang lainnya mengalami penurunan. Faktor-faktor seperti kesalahan implementasi, preferensi individu, dan kualitas konten audiovisual dapat menjadi penyebab variasi ini.

Di sisi lain, kelas kontrol menunjukkan rata-rata N-gain score yang negatif sebesar 8,6%, menunjukkan bahwa metode visual dan ceramah cenderung mengurangi minat belajar siswa. Rentang nilai yang lebar dari -42% hingga 23,53% mengindikasikan variasi besar dalam respons siswa, tetapi secara umum menunjukkan adanya tren penurunan minat belajar. Kemungkinan faktor-faktor yang mempengaruhi ini termasuk persepsi kebosanan terhadap metode tradisional, keterbatasan materi visual yang tidak menarik, dan kurangnya interaksi dalam pembelajaran.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode audiovisual belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3 SD. Meskipun ada peningkatan dalam beberapa kasus, penurunan minat belajar pada sebagian besar siswa masih menjadi masalah. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya penyesuaian metode pengajaran, evaluasi yang lebih mendalam, dan pengembangan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Perbedaan gaya belajar antar individu juga perlu diperhatikan, di mana media audiovisual harus dapat mengakomodasi kebutuhan berbagai jenis pembelajar agar efektif secara menyeluruh.

Selanjutnya, penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan metode pengajaran yang lebih holistik dan adaptif. Pengajar harus mempertimbangkan gaya belajar siswa, menyediakan bahan tambahan yang sesuai dengan preferensi masing-masing, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Evaluasi berkelanjutan juga diperlukan untuk memantau efektivitas metode pengajaran dan membuat penyesuaian yang diperlukan berdasarkan umpan balik dari peserta didik.

Uji Mann Whitney U Test Statistics^a

	Hasil
Mann-Whitney U	18,000
Wilcoxon W	54,000
Z	-1,471
Asymp. Sig. (2-tailed)	,141
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,161 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Hipotesis diterima ketika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, dan hipotesis ditolak ketika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,141 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak, yang artinya tidak terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan media audio visual dan kelompok kontrol yang tidak diberikan media audio visual.

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa metode audiovisual tidak memberikan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa kelas 3 SD Negeri 06 Taluak IV Suku Tahun Pelajaran 2023-2024, meskipun sedikit lebih baik dibandingkan metode visual dan ceramah yang justru menurunkan minat belajar. Rata-rata N-gain score positif sebesar 16,5% pada kelas eksperimen

menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menghasilkan peningkatan minat belajar, meskipun tidak secara konsisten efektif untuk semua siswa. Variasi yang luas dalam respons siswa mengindikasikan adanya faktor-faktor seperti kesalahan implementasi, preferensi individu, dan kualitas konten audiovisual yang memengaruhi hasil ini. Di sisi lain, kelas kontrol dengan metode visual dan ceramah menunjukkan penurunan minat belajar dengan rata-rata N-gain score negatif sebesar -8,6%. Hal ini menegaskan bahwa metode ini cenderung kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas tersebut. Kemudian dilakukan Uji Mann Whitney U dan didapatkan hasil hipotesis ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan efektivitas penerapan metode pembelajaran menggunakan media audio visual (kelompok eksperimen) dengan yang tidak menerapkannya (kelompok kontrol).

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya penyesuaian metode pengajaran di kelas 3 SD, termasuk evaluasi yang lebih mendalam terhadap efektivitas pengajaran, pengembangan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif, serta penyesuaian yang lebih baik dengan gaya belajar individu siswa. Penggunaan media audiovisual memiliki potensi untuk menjadi lebih efektif jika dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar, menyediakan interaktivitas yang memadai, dan memberikan bahan tambahan yang sesuai dengan preferensi siswa. Dalam konteks ini, evaluasi berkelanjutan dan pengembangan metode pengajaran yang holistik dan adaptif menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas 3 SD dan memastikan bahwa minat belajar siswa tetap tinggi dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: Grafindo Pers
- Ariyani, Intan Sari Ramdhani, Sumiyani., *Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, Vol. 3, No. 2, 2020, hlm. 365-366
- Fitriyanti, N. 2022. *Pengunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Mi Al-Khairiyah Jakarta Barat*. Skripsi. Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Hardianti, I. (2018). *"Pengembangan Minat Belajar Anak Usia Dini."* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Gafur, A. (1989). *Desain Intruksional Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Tiga Serangkai. Solo: TigaSerangkai.
- Laura A. King. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*, (Terj Deresi Opi Perdana Yanti), Cet. 1, Jakarta: Selemba Humanika, hal. 152
- Masgumelar, N.K., Dwiyoogo, W.D. & Nurrochmah, S. 2019. *Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 979–986.
- Nugroho, K. *Metode Pembelajaran Yang Monoton*. Kompasiana.com. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/kukuhadinugroho4183/635a6e7c97125e63cd7b0502/metode-pembelajaran-yang-monoton-di-sekolah>
- Pupuh Faturrohman & Sobry M. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, Bandung: Refika Aditama
- Roestiyah (1989). *Didaktik Metodik*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Safari, A. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Rineka Cipta

- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenada Media Group. Jakarta: Prenada Media Group
- Sari, P. R., & Wibowo, A. (2019). "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 20(2), 124-134.
- Sunanto, J. (2017). "Strategi Meningkatkan Minat Belajar Anak di Usia Dini." Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Supriyanto, 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.
- Suryosubroto. (2014). "Psikologi Pendidikan." Jakarta: Rineka Cipta.
- Tejo Nurseto, Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, *Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 8, No. 1, 2011
- Tiani Pardosi, Penggunaan Media Audio visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII SMP 3 Rengat Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Mitra Guru*, Vo. 4, No. 6, 2018, hlm. 880.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta: Kencana Woolfolk, A. 2004. Educational Psychology. New York: Pearson