



Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Khavisa Pranata^{1✉}, Arif Nur Fikri², Zulherman³

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : khavisapranata@uhamka.ac.id¹, arifnurf0@gmail.com², zulherman@uhamka.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan secara daring. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *True Eksperimental Design* serta dengan design penelitian *post-tes only control design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sampling jenuh. Dimana, penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas V SD Negeri Tegal Alur XIII Petang dengan jumlah siswa sebanyak 60 siswa yang terbagi atas dua kelas. 30 siswa sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio visual secara daring dan 30 siswa menjadi kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional secara daring. Nilai posttest dianalisis menggunakan uji-T. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran *audio visual* dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan siswa. Dimana nilai rata-rata yang didapatkan kelas eksperimen dengan nilai 83,30 sedangkan kelas kontrol dengan nilai 56,10. Kesimpulan penelitian memberikan kontribusi pada aspek pemahaman siswa belajar PKN secara daring.

Kata Kunci: audio visual, hasil belajar, daring.

Abstract

This study aims to find out the effects of using audio-visual learning media on student learning outcomes in online citizenship education subjects. This research is an experimental research using the True Experimental Design method and with a post-test only control design research design. The sample used in this study is a saturated sample. This study used all fifth grade students of SD Negeri Tegal Alur XIII Evening, with a total of 60 students divided into two classes. 30 students as an experimental class used online audio-visual learning media and 30 students as a control class were given conventional online learning. Posttest scores were analysed using the T-test. The results of the hypothesis test indicate that there is an effect resulting from the use of audio-visual learning media in online learning on student citizenship education learning outcomes. Where the experimental class obtained an average value of 83.30 and the control class obtained an average value of 56.10. The study's conclusion helped people understand what it's like for students to learn PKN online.

Keywords: audio visual, student learning outcomes, online learning.

PENDAHULUAN

Sekarang ini dunia sedang menghadapi pandemi covid-19. Pandemi covid-19 di Indonesia telah memberikan dampak diseluruh bidang kehidupan. Tidak terkecuali dalam bidang Pendidikan. Cara yang dilakukan pemerintah untuk dapat menghentikan penyebaran covid-19 dibidang Pendidikan adalah dengan melakukan pembelajaran dalam jaringan.

Dalam pembelajaran daring guru dapat memanfaatkan media pembelajaran audio visual sebagai langkah untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran mengenai media audio visual mampu membuat siswa melihat sekaligus mendengarkan dengan langsung penerapan dari nilai-nilai pancasila yang menjadi materi pembahasan pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

Belajar menjadi sebuah proses yang dialami oleh siswa sehingga proses yang dialami siswa tersebut memberikan perubahan tingkah laku yang baru. Perubahan yang dialami merupakan hasil dari pengalaman yang didapatkan oleh siswa dalam interaksinya dengan lingkungan.

Lebih lanjut belajar dapat diartikan sebagai suatu aktifitas yang dilakukan oleh individu melalui rangkaian latihan-latihan yang menghasilkan sebuah perubahan dalam tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, serta afektif (Pranata et al., 2022; Zulherman, Iba, et al., 2021).

Dengan demikian belajar dapat diartikan sebagai aktifitas otak untuk menerima informasi yang kemudian di implementasikan dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan serta keterampilan. Perubahan yang terjadi dalam diri siswa akan berlangsung secara permanen.

Pandemi covid-19 yang berlangsung, membuat pendidikan indonesia mengalami perubahan didalam metode pembelajaran. Dimana pendidikan indonesia yang selalu berkuat dengan metode pembelajaran konvensional kini beralih dengan metode dalam jaringan atau lebih dikenal dengan daring. Didalam metode ini, mengharuskan siswa serta guru untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh yang kemudian dihubungkan melalui berbagai platfom jaringan digital yang ditawarkan (Hendarwati et al., 2021).

Pembelajaran daring diartikan sebagai pendidikan formal yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan. Dimana, siswa dan guru berada pada lokasi yang terpisah sehingga untuk dapat menghubungkan keduanya memerlukan sebuah sistem telekomunikasi interaktif dengan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Febrianty & Cendana, 2021).

Isman mengungkapkan bahwa penerapan metode daring merupakan sebuah metode yang cukup efektif dalam pembelajaran. Hal itu didasari kepada adanya umpan balik yang dihasilkan dalam pembelajaran tersebut, metode daring juga dapat menciptakan kolaborasi kegiatan belajar mandiri serta personalisasi pembelajaran yang berdasarkan dengan kebutuhan siswa (Christian et al., 2018).

Dengan demikian, untuk tetap mencapai hasil belajar yang diinginkan dimasa pandemic ini metode daring menjadi sebuah solusi baru yang dapat dipilih oleh para guru didalam pembelajaran dan tidak terkecuali mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan mengenai nilai-nilai pancasila.

Pendidikan kewarga negaraan merupakan pelajaran yang difokuskan terhadap pembentukan diri yang beragam, baik dalam segi agama, suku, bangsa hingga sosio kultur, sehingga akan dapat menjadikan warga negara yang terampil, cerdas serta berkarakter sebagaimana yang telah diamanaatkan dalam pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar menjadi program pembelajaran yang berlandaskan dengan memusatkan perhatian terhadap konsep, nilai, moral serta perilaku sesuai dengan pancasila dan UUD 1945, sehingga dapat diketahui tujuan dari pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan didalam sekolah dasar ialah untuk dapat menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman hidup sesuai dengan pancasila dan UUD 1945 didalam kehidupan sehari-hari. Perlu adanya pengalaman langsung yang dapat dirasakan siswa sekolah dasar mengenai Pendidikan kewarganegaraan agar dapat mecapai hasil belajar yang maksimal.

Dimasa pandemi covid-19, upaya agar dapat mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan dengan

menerapkan metode daring. Kendati demikian, metode daring kurang dapat memberikan pengaruh bilamana tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi yang dapat membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, keinginan, dan perasaan siswa melalui berbagai saluran. Dengan demikian, siswa akan belajar lebih banyak. Didalam era digital seperti sekarang ini semua orang sangat menggandrungi berbagai platform digital dengan berbasis audio visual (Kadek Suartama et al., 2020; Zulherman et al., 2020). Sehingga dalam pembelajaran daring kita dapat memanfaatkan berbagai platform digital yang tersedia tersebut sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut shanaky media pembelajaran audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar serta suara diwaktu yang bersamaan dan dapat dikemas dalam bentuk televisi, sound slide, video pembelajaran (Zulherman, 2018). Media pembelajaran audiovisual bersifat perantara. Pesan dalam pembelajaran dapat disampaikan secara visual dan aural, sehingga siswa dapat mengalami pembelajaran secara langsung walaupun dalam jaringan. Ini membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang membantu dalam belajar.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran audio visual secara daring agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam penerapan metode daring, peneliti akan menggunakan platform zoom meeting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran peneliti akan memberikan video animasi berupa materi yang terkait dalam nilai-nilai Pancasila. Dengan menampilkan video animasi, akan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna. Sehingga akan tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kenyataan yang terjadi dilapangan, masih banyak guru yang menganggap pembelajaran menggunakan media audio visual sebagai suatu hal yang rumit (Bomantara & Zulherman, 2021; Feri & Zulherman, 2021; Hasyiyati & Zulherman, 2021). Pendapat itu didasarkan akibat gagapnya akan perkembangan teknologi.

Dalam proses pembelajaran daring di kelas V SD Negeri Tegal Alur XIII Petang. Guru berpedoman kepada buku pembelajaran yang telah disediakan, dimana guru hanya memberikan tugas melalui platform digital lalu siswa disuruh untuk mengerjakan. Kegiatan tersebut membuat siswa jenuh dalam pembelajarannya. Hal itu berdampak dengan hasil yang tidak maksimal dalam pembelajaran. Dapat dilihat dengan masih adanya siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *True Eksperimental Design*. Hal itu didasari untuk dapat menyelidiki segala kemungkinan hubungan sebab-akibat yang terjadi dengan desain. Dimana secara nyata ada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran audio visual secara daring serta kelompok kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran daring secara konvensional. Lalu akan dilakukan perbandingan hasil dari perlakuan eksperimen dengan kontrol secara ketat.

Rancangan penelitian yang dilakukan dilaksanakan dalam bentuk *Posttest-Only Control Design*, dalam *posttest-only control design* (Zulherman, Iba, et al., 2021). Penelitian ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas V SDN Tegal Alur XIII Petang.

Pada masing-masing kelompok yang telah melaksanakan perlakuan. Maka, kemudian akan dilaksanakan posttest. Pada kelompok eksperimen yaitu seluruh siswa kelas VA akan diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran daring. Sedangkan kelas kontrol yaitu siswa kelas VB akan diberikan perlakuan pembelajaran melalui whatsapp. Kemudian, data yang diperoleh dalam penelitian ini diuji dengan uji-t dengan bantuan microsoft excel 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Setelah mengumpulkan data uji, prosedur berikut digunakan untuk analisis data: (1) Penyusunan data untuk menghitung statistik deskriptif; (2) menghitung data deskriptif sebagai mean dan standar deviasi; (3) menyusun ringkasan data deskriptif; (4) mempersiapkan pengujian hipotesis dengan menguji homogenitas dan normalitas pada masing-masing kelompok penelitian; dan (5) pengujian hipotesis menggunakan analisis uji-t dan uji pengaruh.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan statistic deskriptif, diketahui nilai pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rangkuman analisis data deskriptif

Hasil Tes	N	Mean	Std. Deviation
Post Tes X1	30	83,30	10,45
Post Tes X2	30	56,10	10,68

Keterangan:

X1 = Kelompok eksperimen

X2 = Kelompok kontrol

Data tes antara kedua kelompok tersebut dianalisis dengan pengujian homogenitas serta normalitas sampel.

Pengujian homogenitas sampel sebagai syarat utama dalam penelitian jenis eksperimen adalah kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol harus dalam keadaan homogen. Artinya keadaan dari kedua kelompok itu sama atau hamper sama. Pengujian homogenitas menggunakan rumus *fisher*.

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Diketahui :

Standar Deviasi Kelompok X1 = 10,45

Varian = 109,32

Standar Deviasi Kelompok X2 = 10,68

Varian = 114,23

$$\text{Jadi, } F = \frac{114,23}{109,32}$$

$$F = 1,04$$

Didapatkan kesimpulan $F_{\text{hitung}} 1,04 < f_{\text{tabel}} 0,05 = 1,85$. Maka kelompok X1 dengan kelompok X2 adalah kelompok yang homogen.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan uji *Lilliefors* menunjukan hasil sebagai berikut:

1. Data kelompok kelas eskperimen diperoleh nilai *Lilliefors* $L_{\text{hitung}} 0,075 < L_{\text{tabel}} 0,161$. Maka dapat dikatakan data post test kelompok eksperimen X1 mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
2. Data kelompok kelas kontrol diperoleh nilai *Lilliefors* $L_{\text{hitung}} 0,148 < L_{\text{tabel}} 0,161$. Maka dapat dikatakan data post test kelompok kontrol X2 mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

Hasil pengujian Hipotesis uji-t didapat thitung > ttabel atau $9,927 > 2,002$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat dikatakan adanya pengaruh media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila siswa kelas V SDN

Tegal Alur XIII Petang, sama dengan temuan dari (Apriliana, 2021; Febrianty & Cendana, 2021) bahwa media audio visual sangat efektif dalam pembelajaran terutama melatih aspek auditori siswa sekolah dasar

Lebih lanjut, untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran daring. Maka akan dilakukan tes uji pengaruh dengan effect size. Didapatkan besar effect size 2,57. Dengan demikian dapat diartikan efek yang diberikan dari penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar matapelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila dikelas V SDN Tegal Alur XIII Petang memiliki efek yang besar. Pada penelitian oleh (Susanti et al., 2020) yaitu efek pada pembelajaran daring ini melatih daya pendengaran siswa dalam menyimak dan menggabungkan aspek kemampuan berfikir menjadi pemahaman pada materi pelajaran, dari temuan lainnya oleh (Lie et al., 2020) menunjukkan bahwa visual dan audio adalah aspek penting yang perlu dilatih oleh siswa, selain aspek penglihatan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audio visual secara daring telah berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari kelas eksperimen yang menerapkan penggunaan media pembelajaran audio visual secara daring mendapatkan nilai yang lebih tinggi (Pranata et al., 2021). Hal itu didasarkan penggunaan media pembelajaran audio visual yang mampu menampilkan gambar serta tulisan secara bersamaan sehingga membuat siswa untuk lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, dengan mengajak siswa untuk aktif menanggapi gambar dan tulisan yang ditampilkan mampu menambah pemahaman siswa untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran audio visual ini didalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif didalam suasana belajar, dimana siswa mampu untuk lebih inovatif serta kreatif sehingga mampu mendorong mereka menjadi lebih aktif. Antusias untuk bertanya dan menjawab didalam pembelajaran. Maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila. Dari penelitian yang dilakukan, didapatkan pula saran-saran sebagai berikut: a) Pembelajaran yang dilakukan secara daring tidak menjadi hambatan guru untuk menguasai ragam model, strategi serta media pembelajaran. b) Pembelajaran secara daring dapat menjadikan motivasi guru untuk mengembangkan berbagai kemampuan, seperti dengan penggunaan media pembelajaran audio visual. c) Siswa didorong untuk belajar aktif dan inovatif agar mereka tidak bosan saat belajar ditengah pandemi saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didukung oleh lembaga penelitian dan pengabdian Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua peserta didik SDN Tegal Alur XIII Petang yang sudah berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, N. (2021). The Problem Of Online Learning In Islamic Primary School In Yogyakarta. *Indonesian Journal Of Islamic Education Studies*, 4(1), 01–16.
- Bomantara, G. U. P. W., & Zulherman, Z. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3105–3112. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.1227>
- Christian, R. Y., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model

6236 *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar – Khavisa Pranata, Arif Nur Fikri, Zulherman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>

Student Team Achievement Divisions (Stad) Dan Teams Game Tournament (Tgt) Siswa Kelas 4 Sd. *Jttee (Journal Of Teaching In Elementary Education)*, 2(1), 75–84.

Febrianty, D., & Cendana, W. (2021). Exemplary Teachers In Instilling Discipline For Elementary School Students Through Online Learning. *Musamus Journal Of Primary Education*, 3(2), 81–89. <https://doi.org/10.35724/Musjpe.V3i2.3302>

Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/Jipp.V5i3.33127>

Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550–2562.

Hendarwati, E., Nurlaela, L., Bachri, B. S., & Sa'ida, N. (2021). Collaborative Problem Based Learning Integrated With Online Learning. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)*, 16(13), 29. <https://doi.org/10.3991/Ijet.V16i13.24159>

Kadek Suartama, I., Usman, M., Triwahyuni, E., Subiyantoro, S., Abbas, S., Umar, Hastuti, W. D., & Salehudin, M. (2020). Development Of E-Learning Oriented Inquiry Learning Based On Character Education In Multimedia Course. *European Journal Of Educational Research*, 9(4), 1591–1603. <https://doi.org/10.12973/Eu-Jer.9.4.1591>

Lie, A., Tamah, S. M., Gozali, I., Triwidayati, K. R., Utami, T. S. D., & Jemadi, F. (2020). Secondary School Language Teachers' Online Learning Engagement During The Covid-19 Pandemic In Indonesia. *Journal Of Information Technology Education: Research*, 19, 803–832. <https://doi.org/10.28945/4626>

Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman. (2022). Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 11–17. <https://doi.org/10.46244/Tunasbangsa.V9i1>

Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i3.867>

Susanti, S., Rachmaniar, R., & Perdana, F. (2020). Digital Literacy Of Teachers In Online Learning At Elementary School In Bandung City. *European Journal Of Molecular & Clinical Medicine*, 7(1), 3784–3793.

Zulherman, Arifudin, R., & Pratiwi, M. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Auditori, Intellectuality, Repetition (Air) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1267–1273. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Zulherman, Z. (2018). The Development Of High School Physics Learning Module On Wave Subject. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 8(2), 143–148. <https://doi.org/10.30998/Formatif.V8i2.2305>

Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application For Elementary School. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 754–764. <https://doi.org/10.23887/Jpi-Undiksha.V10i4.29429>

Zulherman, Z., Iba, K., Paramita, A. A., Supriansyah, S., & Aji, G. B. (2021). The Influence Of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model On Science Learning Outcomes At Elementary School. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 88. <https://doi.org/10.17977/Um009v30i12021p088>