

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA**

**USE OF AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA TO IMPROVE  
STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT**

Frezy Papatungan<sup>1</sup>

<sup>(1)</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Mandiri, Kota Gorontalo, Indonesia

Email<sup>(1)</sup>: [frezy@ubmg.ac.id](mailto:frezy@ubmg.ac.id)\*

**ABSTRACT**

Learning design can be interpreted from various perspectives, for example as a discipline, as a science, as a system, and as a process. As a discipline, learning design discusses various research and theories about strategies and learning development processes and their implementation. As a science, learning design is the science of creating specifications for the development, implementation, assessment, and management of situations that provide learning service facilities on a macro and micro scale for various subjects at various levels of complexity. As a system, learning design is the development of a learning system and its implementation system including facilities and procedures to improve the quality of learning. Learning design as a process. is a systematic development of learning specifications using learning theory and learning theory to ensure the quality of learning.

The development of instructional technology design is rooted in media production. Through a process that takes years this change in media capabilities results in a change in the region. Even though the development of textbooks and other learning aids (print technology) preceded film, the appearance of film is a milestone from the audio-visual movement to the current era of learning technology. In the 1930s, films began to be used for learning activities (audio-visual technology). Learning Technology grew from educational practice and the audio-visual communication movement, originally seen as equipment technology, which is related to the use of equipment, media and means to achieve educational goals or in other words teaching with audio-visual aids. Technological developments certainly have a positive impact on the world of education, because by utilizing learning technology it will be more professional and make teachers and students creative. In the development of instructional technology designs, there are complex interrelationships between technology and theories that drive the design of messages and learning strategies. The design or design of learning technology includes the application of various theories, principles and procedures in planning or designing a program or learning activity that is carried out systemically and systematically.

Keywords: Learning Media, Audio Visual, Learning Achievement

## **ABSTRAK**

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Desain pembelajaran sebagai proses merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran.

Pengembangan desain teknologi pembelajaran berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini berakibat pada perubahan kawasan. Walaupun perkembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului film, namun pemunculan film merupakan tonggak sejarah dari gerakan audio-visual ke era teknologi pembelajaran sekarang ini. Pada 1930-an film mulai digunakan untuk kegiatan pembelajaran (teknologi audio-visual). Teknologi Pembelajaran tumbuh dari praktik pendidikan dan gerakan komunikasi audio visual, semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual.

Perkembangan teknologi tentunya memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan, karena dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran akan lebih profesional dan membuat guru dan peserta didik menjadi kreatif. Di dalam pengembangan desain teknologi pembelajaran terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya. Desain atau perancangan teknologi pembelajaran mencakup penerapan berbagai teori, prinsip dan prosedur dalam melakukan perencanaan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistemik dan sistematis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Prestasi Belajar

## **PENDAHULUAN**

Teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk memperkuat dalam merencanakan berbagai cara dan teknik dari mulai tahap mendisain, pengembangan, pemanfaatan berbagai sumber belajar, implementasi, penilaian program, dan penilaian hasil belajar. Teknologi dalam pendidikan merupakan penggunaan media sebagai sumber atau sarana dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pencapaian.

Kemajuan dan peranan teknologi sudah demikian meningkat, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan peralatan kerja lainnya. Kemajuan teknologi memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa.

Teknologi Pembelajaran tumbuh dari praktik pendidikan dan gerakan komunikasi audio visual. Teknologi Pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual. Heinich dan Ibrahim dalam Daryanto (2016, hlm. 4)<sup>(1)</sup> menyatakan, “Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipergunakan oleh guru sebagai pengajar untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa ataupun mahasiswa di perguruan tinggi.

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Menurut Wati (2016, hlm 16)<sup>(2)</sup> “Prinsip - prinsip pemilihan media sesuai dengan pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan Dosen di Perguruan tinggi akan menjadi pembelajaran yang bermakna apabila dalam praktiknya Dosen mengadirkan media yang disertai dengan memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media dengan benar. Tujuannya adalah agar materi yang disampaikan sesuai dengan kondisinya dan menjadikan peserta didik memperoleh pengetahuan dengan yang sebenarnya.

Menurut Arief S yang dikutip oleh Miftahudin, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Media visual yaitu gambar, objek, dan alat-alat lain yang bisa memberikan pengalaman konkret dan mempertinggi daya serap belajar peserta didik. Audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses pembelajaran<sup>(3)</sup>. Media audio visual merupakan sarana atau prasarana yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran yang digunakan untuk membantu tercapainya pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi.

Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019: 9)<sup>(4)</sup> mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menurut Sugiyono (2017:3) pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan<sup>(5)</sup>. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode campuran. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian campuran merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Penelitian yang menggunakan mixed method dapat membantu peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian yang belum dapat dijawab sepenuhnya apabila hanya dengan menggunakan satu pendekatan penelitian saja. Selain itu, hasil penelitian gabungan dapat dibuktikan berulang kali, sehingga triangulasi penelitian menjadi lebih mantap, bermakna, dan logis. Bukti-bukti yang dihasilkan dalam penelitian gabungan juga dinilai lebih komprehensif karena terdapat dua jenis data yang sesuai dengan masalah atau fenomena penelitian (Yusuf, 2017, p. 430)<sup>(6)</sup>. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran online dalam proses pembelajaran, metode penelitian campuran/ gabungan dipandang sesuai dan tepat dalam pengukurannya.

Pada metode penelitian gabungan terdapat beberapa strategi dalam pelaksanaannya, dan strategi eksplanatoris sekuensial adalah strategi yang dipilih dan digunakan. Strategi eksplanatoris sekuensial dilakukan dengan cara melakukan penelitian kuantitatif terlebih dahulu lalu melakukan analisis, dan melengkapi hasilnya dengan analisis penelitian kualitatif. Dalam penelitian eksplanatoris sekuensial, hasil kuantitatif biasanya digunakan untuk memilih peserta dan pertanyaan yang akan digunakan dalam mengumpulkan data kualitatif. Prosedur pelaksanaan melibatkan pengumpulan data survei, analisis data survei, wawancara untuk data kualitatif yang bisa digunakan untuk menjelaskan tanggapan hasil survei. Data kuantitatif dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui survei dan data kualitatif akan dikumpulkan melalui forum group discussion. Hasil dari survei yang disebar akan menentukan siapa saja partisipan survei yang menjadi partisipan di forum group discussion untuk melihat persepsi partisipan terhadap aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran Audio-Visual oleh Dosen/ Guru dan pelajar di Indonesia.

### **1.1. Survei**

Metode survei adalah kuesioner terstruktur yang diberikan pada sampel populasi target penelitian. Kuesioner ini dirancang untuk memperoleh informasi yang spesifik dari partisipan penelitian. Partisipan dapat diberi pertanyaan mengenai perilaku, niat, sikap, kesadaran, motivasi, hingga gaya hidup mereka. Pertanyaan yang ada dapat ditanyakan secara lisan, tertulis, maupun menggunakan komputer (Malhotra, 2017, p. 268)<sup>(7)</sup>.

Kuesioner survei dapat diberikan melalui empat cara yaitu survei online, survei telepon, survei tatap muka, dan survei pos. Survei online dilakukan melalui internet, survei telepon dilakukan melalui perangkat seluler, survei tatap muka dilakukan di rumah atau tempat kerja, dan survei pos dilakukan dengan mengirimkan kuesioner melalui pos. Dalam penelitian ini kuesioner akan diberikan melalui media sosial yang terhubung langsung dengan partisipan (google form).

### 1.1.1. Populasi

Menurut Yusuf (2017, p. 147) populasi adalah totalitas semua nilai-nilai yang mungkin daripada karakteristik tertentu sejumlah objek yang ingin dipelajari sifatnya. Populasi dalam sebuah penelitian dapat berbeda-beda tergantung dengan masalah yang akan diselidiki. Populasi dapat berupa manusia, hewan, benda, atau objek apa pun. Populasi menjadi batasan dari sebuah penelitian yang mempunyai sifat tertentu sehingga hasil kesimpulan dapat ditarik dari keadaan populasinya.

Populasi dalam penelitian ini adalah Pelajar Generasi M yang menjadi penerima pembelajaran menggunakan media audio visual di tingkat SMA/ SMK sederajat dan Mahasiswa di perguruan tinggi.

### 1.1.2. Sampel

Berkaitan dengan banyaknya jumlah populasi penelitian, maka diperlukan penentuan sampel sebagai salah satu langkah dalam menyebarkan survei. Sampel adalah sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk dapat berpartisipasi dalam penelitian ini (Malhotra, 2017, p. 413). Penelitian ini menggunakan teknik sampel non-probabilitas yang dilakukan dengan tipe penarikan sampel terpilih atau yang biasa disebut purposive sampling. Teknik sampel non-probabilitas digunakan karena tidak tersedianya daftar nama seluruh anggota populasi dan penelitian akan lebih mengumpulkan data untuk di eksplorasi lebih dalam lagi.

Sampel terpilih digunakan dalam penelitian ini karena terdapat karakteristik atau kualitas tertentu dari responden yang diinginkan. Selain itu, karakteristik sampel terpilih sudah berdasarkan pertimbangan penelitian dengan kriteria Pelajar Generasi M yang merupakan pelajar SMA/SMK sederajat dan mahasiswa di perguruan tinggi serta mengisi Google Form. Berikut adalah daftar sampel terpilih:

**Tabel 1. Daftar Generasi Z**

No.	Pelajar Generasi M
1.	PGM1
2.	PGM2
3.	PGM3
4.	PGM4
5.	PGM5
6.	PGM6
7.	PGM7
8.	PGM8
9.	PGM9
10.	PGM10
11.	PGM11
12.	PGM12
13.	PGM13
14.	PGM14
15.	PGM15

Sumber: Data Mahasiswa UBMG dan Siswa SMK Bina Mandiri

**HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN****2.1. Hasil Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Audio-Visual sudah dijalankan dari awal semester pada siswa SMK dan mahasiswa di Bina Mandiri. Berikut adalah pencapaian penggunaan media pembelajaran dalam segi keaktifan dan pemahaman.

**Tabel 2. Pencapaian Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual**

No	Pelajar Generasi M	Prestasi sebelum penggunaan media	Prestasi setelah penggunaan media
1.	PGM1	84	88
2.	PGM2	85	86
3.	PGM3	90	92
4.	PGM4	88	90
5.	PGM5	85	86
6.	PGM6	90	93
7.	PGM7	90	92
8.	PGM8	90	92
9.	PGM9	85	87
10.	PGM10	85	88
11.	PGM11	90	93
12.	PGM12	85	90
13.	PGM13	86	88
14.	PGM14	87	89
15.	PGM15	90	92

Prestasi sebelum penggunaan media audio-visual menunjukkan prestasi belajar Pelajar Generasi M lumayan baik, dan setelah penggunaan media pembelajaran audio-visual hasil belajar mengalami peningkatan sekitar 1 – 5 %. Dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran Audio-Visual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMA Bina Mandiri dan Mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

## 2.2. Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran audio-visual untuk meningkatkan prestasi belajar dilaksanakan di SMK Bina Mandiri dan untuk mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut berjalan lancar, terlihat para pelajar dapat menerima pesan dan memahami materi yang telah diajarkan para Guru dan Dosen. Sehingga pembelajaran lebih menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mahasiswa.

Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya akan membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Meskipun demikian guru juga harus memperhatikan kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran. Melalui media yang sesuai maka apa yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut akan mendekati kesesuaian bahkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran tentunya tidak harus yang bernilai mahal. Penggunaan media pembelajaran menggunakan sesuatu yang mudah didapatkan dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara). Pada pelaksanaannya, penggunaan media audio-visual dapat digunakan di tingkat SMK/ SMA sederajat dan pelajar di perguruan tinggi. Selain proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, prestasi pelajar pun dapat ditingkatkan. Proses belajar yang menarik akan meninggalkan kesan yang tidak mudah dilupakan khususnya para pelajar generasi Milenial. Perkembangan jaman menuntut para stake holder untuk kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran di institusinya. Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan sesuai dengan tuntutan jaman. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Dengan demikian media audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

Novika Dian Pancasari Gabriela (2021)<sup>(8)</sup> Mahasiswi Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan media pembelajaran berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dapat dilihat dari para peneliti yang melakukan penelitian pada penggunaan media pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan ditunjukkan dengan pencapaian selisih tertinggi yaitu 23,2 dan selisih terendah yaitu 1,76.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik dan meningkatkan prestasi pembelajaran siswa SMK dan mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas. penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan Salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi aalam media berbasis Audio Visual.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan dan siswa SMK Bina Mandiri atas kontribusi dan atensinya dalam pembuatan artikel berdasarkan penelitian ini.

**DAFTAR RUJUKAN**

- (1) Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- (2) Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.
- (3) Miftahudin, “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Alquran di TPA Mushola AL Hidayah Desa Gayu Sakti Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah,*” Repository STAIN Jurai Siwo Metro, 2016, 14, <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3135/>.
- (4) Rosyid, Moh. Zaiful, dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Jawa Timur : Literasi Nusantara.
- (5) Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- (6) A Muri Yusuf. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- (7) Malhotra, N. K., Nunan, D., & Birks, D. F. (2017). *Marketing Research: An Applied Approach*. Harlow: Pearson Education Limited.
- (8) Novika Dian Pancasari Gabriela (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia.