

## MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM MENGENAL MAHLUK HIDUP

Yanemis\*

### Abstract

Audio-Visual Media is the media that has elements of sound and image. These media types have the ability better, because both types of media covering the first and second. Learning activities are activities that are both physical and mental that involve work, the mind, the body, especially in terms of teaching and learning activities to achieve the goals set.

This research is a class act, with a sample of students in kindergarten amounted to 24 people with varying abilities. Use of Audio Visual Media can improve learning outcomes of learners in recognizing living things. It can be seen from the study of students who experienced an increase from the first cycle to the second cycle. Mastery learning students in the first cycle of 79.16% and 83.33% in the second cycle. An increase from the first cycle to the second cycle of 4.17% means that student learning outcomes that meet KKM  $\geq$  65 reached 83.33% at the end of the cycle. This increase occurred because keterlaksanaan learning in the second cycle better than the cycle I.

*Key Words: Audio-Visual, Learning Outcomes*

### Pendahuluan

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaktif yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan (Djamarah, 2010: 1). Interkasi edukatif perlu dibedakan dari bentuk interaksi yang lain. Da-

---

\* Guru Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Bandar Lampung, Lampung. E-mail: umiyanemis@gmail.com

lam arti yang lebih spesifik pada bidang pengajaran dikenal dengan adanya istilah interaksi belajar mengajar.

Dengan melihat beberapa maksud belajar seperti tersebut di atas, faktor keaktifan siswa sebagai subjek belajar sangat menentukan. Dalam hal ini fungsi dan peran guru menjadi amat dominan. Di lain pihak siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya. Ini menjadikan kondisi yang tidak proporsional dan guru sangat aktif, tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif dan tidak kreatif. Pandangan dan kegiatan interaksi belajar mengajar siswa/anak didik adalah subjek belajar, bukan objek, sebagai unsur manusia yang “pokok” dan sentral bukan unsur pendukung atau tambahan (Sardiman, 2011: 1-3).

Aktifitas belajar merupakan aktifitas yang bersifat fisik maupun mental yang melibatkan kerja, pikiran, badan terutama dalam hal kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Sebagai anak didik (siswa) dalam proses belajar membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis karena tanpa adanya aktifitas, maka proses belajar tidak akan mungkin terjadi dengan kata lain belajar adalah berbuat, tidak belajar tidak ada aktifitas (Sanjaya, 2006: 135). Proses pembelajaran berhasil, bila adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa, serta nilai yang dapat dicapai sebagai gambaran tinggi rendahnya materi pelajaran yang dapat diterima siswa, ada beberapa kemungkinan yang menghambat siswa untuk dapat menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.

## **Pembahasan**

### **Media Audio-Visual**

Sebelum uraian ini sampai pada pengguna media oleh guru dalam proses belajar mengajar, ada baiknya dipahami apa yang dimaksud media itu sebenarnya. Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, dkk, 2006: 102).

Media Audio - Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media Audio-Visual adalah "seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek lainnya".

Sedangkan pendapat lain mengemukakan bahwa media audio-visual adalah "produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Azhar, 2010: 30). Dijelaskan pula bahwa Media Audi-Visual adalah "sebagai alat bantu media yang berfungsi sebagai penyaluran pesan atau informasi dalam proses penerangan serta penyuluhan yang dapat didengar dan dilihat (Arif, 2009: 17).

Apabila melihat beberapa pendapat di atas maka mengenai arti dari Media Audio -Visual itu adalah media yang diproduksi dan digunakan untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar proses penerangan serta penyuluhan yang dapat didengar dan dilihat.

### **Macam-Macam Media Audio-Visual**

Banyak macam-macam media Audio-Visual yang bisa digunakan dalam penggunaannya untuk proses belajar mengajar seperti: film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan.

Dari macam- macam media audio- visual di atas ada juga keunggulan menggunakan media audio- visual diantaranya sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat melihat langsung apa yang sedang mereka pelajari.
2. Media audio-visual dapat diputar ulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
3. Dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
4. Dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari pelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajarnya meningkat.

5. Dapat digunakan oleh pendidik untuk mengulangi pelajaran yang kurang jelas.
6. Peserta didik dapat melihat dan mendemonstrasikan secara langsung (Sanjaya, 2008: 78).

Dapat dikatakan bahwa pada macam-macam audio-visual mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

### **Manfaat Media Audio - Visual**

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan beberapa manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan moderen saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terrealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antar mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan para partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep- konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non-verbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.

10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

### **Fungsi media audio-visual**

Fungsi media audio-visual yaitu:

1. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
2. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
3. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
4. Memberi kesamaan persepsi.
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
6. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
7. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak ter- tekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013: 7).

### **Langkah -Langkah Pembelajaran Media Audio - Visual**

1. Tahap persiapan yaitu:
  - a. Persiapan tujuan
  - b. Persiapan pelajaran
  - c. Pilih dan usahakan alat yang cocok
  - d. Berlatih menggunakan alat
  - e. Periksa tempat
2. Tahap Penyajian yaitu:
  - a) Menyusun kata pendahuluan
  - b) Menarik perhatian
  - c) Menyatukan tujuan
  - d) Menggunakan alat
  - e) Menggunakan penampilan yang bermutu
3. Tahap Penerapan yaitu:
  - a. Praktek
  - b. Pertanyaan-pertanyaan
  - c. Ujian

### **Pengertian Aktivitas Belajar**

Mengapa di dalam belajar diperlukan aktivitas. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengu- bah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Itulah sebabnya ak- tivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di da-

lam interaksi belajar mengajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan “aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang (Amir, 2003: 11).

Aktivitas belajar adalah “proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Nanang, dkk, 2012: 13).

Menurut John Locke maupun Hebert dalam ilmu jiwa lama bahwa aktivitas belajar itu adalah “siswa yang pasif dan guru yang terlalu aktif. Gurulah yang menentukan bahan dan metode sedangkan siswa menerima begitu saja” (Sardiman, 2011: 97). Sedangkan menurut pandangan Ilmu jiwa bahwa aktivitas belajar itu adalah “aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar mengajar kedua aktivitas itu harus saling terkait”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah “aktivitas yang dilakukan secara fisik dan mental serta intelektual serta emosional yang harus saling terkait.

### **Jenis-jenis aktivitas belajar**

Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik bahwa jenis-jenis aktivitas itu terbagi menjadi beberapa diantaranya:

1. Kegiatan-kegiatan Visual
2. Kegiatan-kegiatan Lisan (Oral)
3. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan
4. Kegiatan-kegiatan Menulis
5. Kegiatan-kegiatan Menggambar
6. Kegiatan-kegiatan Metrik
7. Kegiatan-kegiatan Emosional (Oemar, 2011: 90).

### **Manfaat Aktivitas Dalam Pembelajaran**

Penggunaanaa asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
6. Membina dan memupuk antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
7. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
8. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya dalam kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika (Oemar, 2011: 90).

### **Pengertian Hasil Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses hasil belajar (Dimiyati, 2013: 3). Senada dengan itu, H. Nashar menyatakan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Nashar, 2004: 77).

Menurut Aunurrahman Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman dari puncak proses belajar (Aunurrahman, 20012: 38). Sedangkan menurut Mulyasa hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar menjadi derajat perubahan tingkah laku yang bersangkutan (Mulyasa, 2009: 212).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud hasil belajar adalah suatu nilai baik angka maupun pernyataan, bukti keberhasilan dari kegiatan proses pembelajaran dalam waktu tertentu, yang menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam melalui proses pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini menjadi tolak ukur hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam memahami materi dan mengaplikasikannya.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai macam hal, melalui pembelajaran siswa dituntut berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran tersebut, namun dalam hal ini ternyata terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni sejenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode serta media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi- materi pelajaran (Muhibin, 2007: 132).

Faktor yang mempengaruhi siswa terkait hasil belajar didapatkan dari luar yaitu media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa materi yang dapat menggunakan media audio-visual.

### **Rangka Tubuh Manusia**

Berdasarkan bentuknya tulang rangka dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

#### **1) Tulang Pipa**

Tulang pipa berbentuk panjang seperti pipa, kedua ujung pipa membesar membentuk *bonggol* yang tersusun atas tulang *spons* yang disebut *epifise*. Bagian tengah diantara kedua bonggol disebut *diafise*. Berbeda dengan *epifise*, *diafise* merupakan tulang kompak dan di dalamnya terdapat rongga yang

disebut rongga sumsum tulang. Contoh tulang pipa adalah tulang paha, tulang betis, dan tulang lengan atas.

### 2) Tulang Pendek

Tulang pendek berbentuk silinder kecil (bulat pendek) contoh tulang pendek adalah ruas-ruas tulang belakang, tulang pergelangan kaki dan tulang pergelangan tangan.

### 3) Tulang Pipih

Tulang pipih berbentuk pipih dan lebar contoh tulang pipih adalah tulang dada, tulang tempurung kepala, tulang rusuk dan tulang belikat.

## **Hewan Menurut Makanannya**

Menurut makanannya binatang digolongkan menjadi 3 jenis, yaitu:

### 1) Karnivora

Karnivora adalah hewan yang memakan hewan lainya. Sebagai contoh songa, serigala, anjing, dan harimau. Hewan karnivora bercirikan gigi taring dan geraham tajam. Gigi tersebut berguna untuk mengunyah daging dan tulang.

### 2) Herbivora

Herbivora adalah jenis binatang pemakan tumbuhan. Contoh herbivora antara lain kambing, sapi, kerbau rusa dan kelinci.

### 3) Omnivora

Omnivora adalah binatang segala. Contoh omnivora adalah bebek dan tikus.

## **Hewan Mamalia**

Hewan mamalia adalah hewan menyusui. Mamalia bercirikan tubuh yang tertutup rambut dan memiliki alat gerak berupa dua pasang tungkai depan yang menyerupai sirip atau alat gerak yang menyerupai sayap. Hewan mamalia berkembang biak dengan melahirkan anak, tetapi ada juga yang bertelur. Mamalia betina memiliki kelenjar susu yang berfungsi untuk memberi makanan anaknya pada awal pertumbuhan.

Hewan mamalia mempunyai sistem peredaran darah yang efisien dan tertutup mempunyai satu jantung dengan dua bilik jantung. Hewan menyusui bernafas dengan paru-paru dan

mempunyai sistem saraf. Hewan mamalia dibagi menjadi tiga, yaitu *monotrema*, *marsupialia*, *plasenta*.

### **Alat Peredaran Darah Manusia**

Alat-alat peredaran darah manusia terdiri atas darah, pembuluh darah dan jantung, ketiganya memiliki fungsi yang berbeda-beda sistem transportasi pada darah. Sistem transportasi pada manusia ada dua yaitu peredaran darah dan peredaran limfe (getah bening).

#### 1) Darah

Fungsi darah adalah sebagai alat pengangkut sari makanan dan O<sub>2</sub> keseluruh tubuh dan sisa- sisa metabolisme ke alat ekskresi, menjaga temperatur tubuh tetap, mengedarkan getah bening.

#### 2) Pembuluh darah

Pada sistem peredaran darah manusia terdapat tiga pembuluh darah, yaitu pembuluh darah *arteri*, *vena* dan *kapiler*. *Arteri* berfungsi untuk mengalirkan darah keluar dari jantung, *vena* untuk mengalirkan darah menuju jantung, sedangkan *kapiler* adalah menghubungkan pembuluh nadi tekecil dan menghubungkan pembuluh vena tekecil.

#### 3) Jantung

Jantung manusia terletak di rongga dada dan di atas *diaphragma*. Jantung terdiri dari beberapa bagian yaitu *prekardium* (pembungkus jantung), *miokardium* (otot jantung) dan *endokardium* (pembatas ruang jantung). Jantung manusia terbagi menjadi 4 ruang yaitu dua bilik dan dua serambi.

### **Bagian- bagian tumbuhan dan fungsinya**

Berikut ini bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yaitu:

#### 1) Akar

Akar merupakan bagian tumbuhan yang penting. Akar berada dalam tanah. Fungsinya adalah menancapkan tanaman kedalam tanah, menyerap air dan mineral dari dalam tanah, sebagai tempat menyimpan makanan.

#### 2) Batang

Batang merupakan bagian tumbuhan di atas tanah. Fungsi batang adalah sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan

buah, sebagai pengangkut air dan mineral ke dalam akar ke daun.

### 3) Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun pada umumnya berwarna hijau. Fungsi daun adalah tempat untuk melakukan pernafasan, sebagai tempat pembuatan makanan, tempat terjadinya penguapan.

### 4) Bunga

Bunga pada tumbuhan berbagai macam bentuk dan warnanya. Fungsi dari bunga adalah sebagai alat berkembangbiak.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan Media Audio Visual dapat Meningkatkan Aktivitas belajar peserta didik, terbukti dari adanya peningkatan pada siklus I dan siklus II. Siklus I sebesar 67,31 % termasuk kategori cukup dan pada siklus II sebesar 84,37% termasuk kategori baik. Artinya mengalami peningkatan sebesar 17,06%.

Penggunaan Media Audio Visual dapat meningkatkan Hasil Belajar peserta didik dalam mengenal makhluk hidup. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Demikian halnya dengan ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan tiap siklusnya. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 79,16 % dan pada siklus II 83,33%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,17 % artinya hasil belajar siswa yang memenuhi KKM  $\geq 65$  mencapai 83,33% diakhir siklus. Peningkatan ini terjadi karena keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010
- Aunurrohman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012

- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, *Tema 6 Organ Tubuh Manusia*, Jakarta 2014  
Cipta, 2010
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Hanafiah, Nanang, dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika, 2012  
Jakarta: Kencana, 2009
- Mudjiono, Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Sadiman, Arif S., *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009
- Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka
- Sulaiman, Amir Hamzah, *Media Audio-Visual*, Jakarta: PT. Gramedia, 2003
- Syah, Muhibin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007