

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI
SMAN 1 RANAH PESISIR**

Nama_1 Dona Zetriani Lolita¹, Nama_2 Fetri Yeni J², Nama_3 Darmansyah³,
Nama_4(Novrianti⁴

Institusi/lembaga Penulis (Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : ¹donezetriani@gmail.com,

Alamat e-mail : ²fetriyeni@fip.unp.ac.id. ,³darmansyah@fip.unp.ac.id.

,⁴novrianti@fip.unp.ac.id.

ABSTRACT

The background of this research is that teacher-centered learning still relies on lecture and practical methods, conducted exclusively in the classroom and without laboratory facilities. This results in students becoming bored and tired during the learning process. This study aims to explore the impact of the use of audio-visual media on the learning achievement of 10th-grade students in Informatics at SMAN 1 Ranah Pesisir.

This study employed a quantitative method with a quasi-experimental design, involving two sample groups: the experimental group and the control group. The sample consisted of 50 students, consisting of 25 in the control group (X1) and 25 in the experimental group (X2). The experimental group received audio-visual media, while the control group implemented traditional methods using textbooks and a whiteboard. The measurement instrument in this study was a learning test consisting of 20 multiple-choice questions that had been tested for validity (15 questions were declared valid) and reliability ($r = 0.769$, high category).

Based on the research results, the average score of the experimental class was 75.72 with a standard deviation of 10.64, while the average score of the control class was 62.44 with a standard deviation of 10.46. The normality test using Liliefors showed that the calculated L value exceeded the t-table ($\alpha = 0.05$), thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that the use of audio-visual media has a positive and significant impact on student learning achievement in Informatics.

Keywords: Audio-Visual Media, Learning Outcomes, Informatics.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah dan praktek yang hanya dilakukan didalam kelas dan tidak menggunakan fasilitas laboratorium, yang mengakibatkan siswa menjadi bosan dan jenuh saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk

mengeksplorasi dampak dari pemanfaatan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa kelas X dalam pelajaran Informatika di SMAN 1 Ranah Pesisir.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat 50 siswa dalam sampel penelitian, terdiri dari 25 siswa di kelas kontrol (X1) dan 25 siswa di kelas eksperimen (X2). Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan media audio visual, sementara kelas kontrol menerapkan metode tradisional menggunakan buku paket dan papan tulis. Alat ukur dalam penelitian ini berupa tes belajar yang terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda yang telah diuji validitasnya (15 soal dinyatakan valid) dan reliabilitasnya ($r = 0,769$, kategori tinggi).

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 75,72 dengan deviasi standar 10,64, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 62,44 dengan deviasi standar 10,46. Uji normalitas menggunakan Liliefors menunjukkan nilai L hitung melebihi t -tabel ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa di mata pelajaran Informatika.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Hasil Belajar, Mata pelajaran Informatika

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian

kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Moh Suardi (2018:6) istilah pembelajaran terhubung erat dengan penelitian belajar mengajar. Belajar mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Sementara itu

pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pendidikan adalah suatu peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain itu pendidikan juga dapat memberikan kontribusi agar meningkatnya pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) serta membentuk karakter yang mencakup pengetahuan (kognitif), sikap (efektif) dan keterampilan (psikomotor) agar membentuk manusia yang seutuhnya. Tujuan nasional salah satunya yang dicapai dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke empat "Mencerdaskan

Kehidupan Bangsa dan Negara". Agar tercapainya tujuan ini perlu meningkatkan serta menyempurnakan dalam sistem penyelenggaraan pendidikan nasional berorientasi kepada meningkatnya kualitas suatu hasil dari pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk memfasilitasi proses belajar bagi individu sehingga mereka dapat mengasah kemampuan diri, baik dari segi pengetahuan maupun sikap, keterampilan serta spiritual keagamaan. Dengan pendidikan dapat mengubah pola pikir warga belajar yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, salah satunya sesuai pada tujuan pendidikan menurut undang-undang yang sudah tercapai yaitu mencerdaskan kehidupan Bangsa dan Negara. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media memiliki peran yang sangat penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak pahaman bahan ajar akan tersampaikan jika dibantu dengan menggunakan media sebagai perantaranya.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya

"tengah, perantara, atau pengantar". Sedangkan dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2016:3). Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses (Yudhi Munadi 2008:55). Sifat pesan yang disampaikan kepada pendengar itu berupa pesan verbal dan non verbal yang terlibat seperti media audio visual.

Media audio visual adalah jenis media yang saling mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan didengar seperti rekaman video, slide suara dan lain-lain (Wina Sanjaya 2014:118). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan untuk mencapai suatu pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran tingkat sekolah menengah atas adalah informatika. Informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang

berkaitan dengan data, informasi, dan pengetahuan yang bertujuan untuk mempermudah serta membantu pekerjaan manusia. Berkaitan dengan informatika bahwa manusia tidak lepas dengan namanya teknologi. Teknologi juga merupakan instrumen bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan (Habibah, 2017). Teknologi sengaja dibuat dan terus dikembangkan oleh manusia guna untuk mempermudah dan mempercepat setiap pekerjaan.

Pembelajaran informatika merupakan sebuah proses pendidikan yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan di bidang komputer, teknologi informasi, serta cara mengolah data dan informasi secara efektif. Dalam pembelajaran ini, siswa mempelajari konsep dasar mengenai perangkat keras dan perangkat lunak komputer, memahami prinsip-prinsip berpikir komputasional seperti logika, algoritma, serta pemrograman dasar. Selain itu, mereka juga diajak untuk mengasah kemampuan menyelesaikan masalah melalui teknologi, dengan melibatkan praktik langsung menggunakan komputer dan berbagai aplikasi pendukung.

Tidak hanya terbatas pada teori, pembelajaran informatika menekankan pemahaman terhadap penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan adaptif di tengah perubahan zaman yang serba digital.

Sumber pembelajaran informatika sangat beragam dan mendukung proses belajar secara menyeluruh. Sumber utama berupa buku teks dan modul resmi yang disesuaikan dengan kurikulum, menyediakan materi teori maupun praktik. Selain itu, media digital seperti portal pembelajaran online dan aplikasi edukasi menawarkan akses ke simulasi pemrograman, latihan soal, serta video pembelajaran interaktif. Pembelajaran menjadi lebih efektif apabila didukung dengan perangkat keras seperti komputer atau laptop, jaringan internet, serta perangkat lunak yang sesuai—termasuk IDE pemrograman maupun aplikasi analisis data. Tidak kalah penting, lingkungan praktik seperti laboratorium komputer dan proyek kelompok memberi kesempatan bagi siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang

diperoleh secara nyata. Dengan kombinasi sumber belajar ini, pembelajaran informatika menjadi sistematis dan ideal, mendorong terbentuknya literasi digital serta kesiapan menghadapi tantangan teknologi di era modern. Pembelajaran informatika tentunya sangatlah penting diajarkan sejak dini dengan tujuan agar peserta didik bisa memanfaatkan teknologi untuk menunjang produktivitasnya saat belajar menggunakan media pembelajaran di rumah maupun di sekolah. Media pembelajaran bermacam-macam bentuknya selain dari media cetak, juga terdapat media berbasis audio visual contohnya seperti video dan film, media berbasis komputer yaitu interaktif video dan media berbasis handphone yaitu aplikasi pembelajaran dan game edukasi (Purnama dkk., 2017).

Dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran guru juga harus pandai dalam memahami gaya belajar anak. Ade Sintia Wulandari (2022) menyatakan bahwa ada 3 gaya belajar anak yaitu gaya belajar audio, visual dan kinestetik. Saat ini penggunaan media sangatlah penting dan mempunyai peran dalam

mencapai hasil belajar. Menggunakan media hampir sedikit menggeser proses pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan metode ceramah. Peserta didik akan mudah memahami pelajaran yang disampaikan dengan mengamati atau menganalisisnya.

Menggunakan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap murid. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi materi pada saat terjadinya proses pembelajaran berlangsung. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media ini juga membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran informatika yaitu bapak Awang Buana Pratama, S.Pd di SMAN 1 Ranah Pesisir. Guru mengungkapkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan metode

ceramah dan praktek yang hanya dilakukan didalam kelas dan tidak menggunakan fasilitas labor. Guru juga mengungkapkan bahwa pembelajaran masih menggunakan buku teks, dan papan tulis. Hal ini menjadi kurang kondusif, dikarenakan peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media belajar yang terbatas tentu saja akan mempengaruhi minat siswa pada mata pelajaran informatika di SMAN 1 Ranah Pesisir. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah pada saat ulangan harian maupun ujiannya dengan KKM 70.

Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang membutuhkan minat belajar siswa agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan pendidik pada saat pembelajaran. Media audio visual adalah salah satu pilihan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pendidika. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan

pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks. Dengan memanfaatkan media audio visual, siswa terlibat tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara sensorik melalui indera pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu, informasi yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti dan diingat oleh siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan penulis menarik untuk meneliti tentang penggunaan media audio visual yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatia di SMAN 1 Ranah Pesisir".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, dengan desain penelitian *posttest only control group*. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas X dengan sampel penelitian yaitu kelas XE1 dan XE2 yang berjumlah 50 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu metode pemilihan sampel

dengan dasar pertimbangan tertentu. Ini berarti bahwa dalam penelitian, sampel diambil berdasarkan kriteria atau pertimbangan yang khusus dan relevan dengan tujuan penelitian, bukan secara acak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang telah diuji kevalidan dan realibilitas soalnya. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan *t-test*. Untuk melakukan pengujian *t-test* terhadap siswa terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL UJI VALIDITAS

Berdasarkan hasil analisis

No	Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
1	Eksperimen	25	0,136	0,177	Normal
2	Kontrol	25	0,152	0,177	Normal

validitas soal sebanyak 20 butir soal dengan menggunakan rumus "*Product Moment Correlation*" (metode person) maka diperoleh hasil analisis yaitu terdapat 15 soal valid antara lain item soal 1,2,3,4,5,6,8,9,11,13,15,17,18,19,20 sementara jumlah soal yang tidak valid sebanyak 5 soal yaitu

7,10,12,14,16.

Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	15

Nilai reabilitas yang dihitung dalam penelitian ini hanya mencakup 15 pertanyaan yang dianggap valid berdasarkan perhitungan reabilitas menggunakan K-R 20, yang menghasilkan nilai *r* hitung sebesar 0,769 pada soal bentuk pilihan ganda. Nilai ini ($r > 0,60$) menunjukkan bahwa instrumen soal pilihan ganda memiliki tingkat reabilitas yang tinggi. Ini mengindikasikan bahwa tes ini dapat reabilitas terhadap objek yang diukur, yang berarti tes tersebut mampu menggambarkan karakteristik atau kondisi nyata dari objek yang diukur.

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$, berarti data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

No	Kelas	α	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	0.05	0,045	3,841	Homogen
2	Kontrol				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 0,045$ dengan nilai signifikansi (sig).=0,834. Pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) = 1, diperoleh $\chi^2_{tabel} = 3,841$. Karena $\chi^2_{hitung} (0,045) < \chi^2_{tabel} = (3,841)$ dan sig. (0,834) > 0,05 maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa χ^2_{hitung} dan χ^2_{tabel} homogen.

Hasil Uji t

N o	Kelas	Hasil Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	75,72	4,450	2,011	Signifikan
2	Kontrol	62,44			

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 4,450 > t tabel 2,011 dan nilai sig. 0,000 < 0,05. Kesimpulannya adalah bahwa hasil belajar yang memanfaatkan Media Audio Visual lebih tinggi dibandingkan hasil belajar yang menggunakan Buku Paket. Oleh karena itu, terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan Media Audio Visual dan kelas kontrol yang menggunakan Buku Paket.

Sejalan dengan hal tersebut Rahmiani (2019) menyatakan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa tersebut terjadi karena dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual siswa dituntut untuk berfikir aktif, kreatif dan murid harus mampu menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan sehingga minat belajar murid meningkat yang mengakibatkan hasil belajarnya meningkat. Dari hasil belajar siswa menunjukan nilai rata – rata dengan menggunakan media audio visual siswa memperoleh nilai rata -rata 73,92 dan tanpa menggunakan media audio visual memperoleh nilai rata-rata 54,52. Hal ini diperkuat dengan hasil uji t yang menunjukan t tabel 1,6772242 < t hitung 8,9771212. Sedangkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat hasil yang menyatakan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 75,72 dengan deviasi standar 10,64, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 62,44 dengan deviasi standar 10,46. Uji normalitas menggunakan Liliefors menunjukkan nilai L hitung melebihi t-tabel ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penjelasan mengenai data, yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa performa belajar siswa kelas X pada pelajaran Informatika yang diterapkan di kelas XE1 sebagai kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 62,44, sementara kelas XE2 yang berfungsi sebagai kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 75,72.

Terdapat perbedaan nilai rata-rata di antara siswa kelas XE1 yang merupakan kelas kontrol dan XE2 yang merupakan kelas eksperimen. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Informatika di SMAN 1 Ranah Pesisir, dengan hasil pengujian hipotesis mencapai menggunakan rumus Uji t_{hitung} dengan taraf signifikan α 0,05 ditemukan t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} = 2,011.

DAFTAR PUSTAKA

- Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran oleh Moh. Suardi Ed. 1 Cet. 1. Yogyakarta: Deepublish
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Habibah, Habibah. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Jurnal Pelita Pendidikan, 5(1).
- Purnama, R. B., Sesunan, F., & Ertikanto, C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 5(4).
- Wulandari, A. S. (2022). *Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi*

Pembelajaran dalam
Keberagaman. Jurnal
Pendidikan MIPA, 12(3), 682–
689.

Rahmiani. (2019). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menyimak bahasa indonesia murid kelas v sd negeri katangka kecamatan rappocini kota makassar. In Progress in Retinal and Eye Research (Vol. 561, Issue 3). UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS.