

## Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran IPS

**Chica Awaliyah<sup>1</sup>, Leni Nadiyah<sup>2</sup>, Muh Husen Arifin<sup>3</sup>, Yona Wahyuningsih<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan

Indonesia

e-mail: chicaawaliyah@upi.edu<sup>1</sup>, leninadiyah@upi.edu<sup>2</sup>, muhusenarifin@upi.edu<sup>3</sup>,  
yonawahyuningsih@upi.edu<sup>4</sup>

### Abstrak

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang awalnya dikenalkan pada saat kita menduduki sekolah dasar (SD). Ips juga dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan karena pada pelajarannya sejarahnya yang biasanya guru akan menyampaikannya kepada murid dengan metode ceramah. Mungkin itu salah satu cara yang membosankan murid dan bisa membuat murid mengantuk dengan metode seperti itu. Tujuan penelitian ini adalah kita menjadi tahu manfaat media audio visual sebagai sumber pembelajaran IPS. Media audio visual ini merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan mendengar dan melihat melalui suara dan juga gambar lalu diamati. Metode yang digunakan adalah study literatur atau mencari menggunakan mengumpulkan referensi teori yang relevan dari kasus-kasus dari permasalahan yang ditemukan. Study literatur secara umum merupakan suatu cara untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan mencari dan menelusuri sumber-sumber tulisan yang sudah ada atau yang pernah dibuat sebelumnya.

**Kata kunci:** *Pembelajaran, Media Pembelajaran, Media Audio Visual*

### Abstract

Social Studies is one of the subjects that was originally introduced when we were in elementary school (SD). Social Sciences is also known as a boring subject because in its history lessons usually the teacher will convey it to students using the lecture method. Maybe it's one of the ways that bored students and can make students sleepy with such a method. The purpose of this research is to know the benefits of audio-visual media as a source of social studies learning. This audio-visual media is a medium used in learning by hearing and seeing through sound and also images and then observed. The method used is a literature study or searching by collecting relevant theoretical references from the cases of the problems found. Literature study in general is a way to solve a problem by finding and tracing written sources that already exist or have been made before.

**Keywords :** *Learning, Learning Media, Audio Visual Media*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan dimana bukan hanya murid yang mendapatkan materi dari guru tetapi gurupun yang menyampaikan harus mempunyai persiapan. Pembelajaran yang dibawakan gurupun harus relevan dengan kondisi yang ada serta pembelajaran yang baik dan menarik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadikan salah satu alasan peserta didik nyaman dalam belajar dan juga menyukai pelajaran tersebut. Kustandi dan Sucipto mengatakan pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Kustandi, 2013).

Seiring berjalannya waktu serta kemajuan teknologi hal-hal yang biasanya pembelajaran metode ceramah sudah menjadi metode lama. Banyak hal-hal visual yang menarik agar kelas tidak terlalu monoton. Seperti penerapan audio visual ini pada pembelajaran ips ini. IPS dikenal dengan pembelajaran yang membosankan serta

memalaskan karena terdapat pelajaran sejarah yang dimana menurut Sebagian orang sejarah sulit hingga membosankan. Dikatakan Kustandi dan Sucipto bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar (Kustandi, 2013).

Mata, otak dan telinga sangat berpengaruh dipembelajaran Ketika mata melihat sesuatu yang menarik ataupun telinga yang mendengarkan hal-hal unik membantu berjalannya otak agar untuk cepat memproses hal-hal menaik dan baru. Oleh karena itu kita menerapkan audio visual dalam pembelajaran IPS ini juga salah satu cara memanfaatkan kemajuan dalam bidang teknologi. Menurut Djamarah dan Zain "media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini merupakan bentuk media pembelajaran yang efektif digunakan untuk menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal. Materi audio dapat digunakan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio (suara) ini dapat dikombinasikan dengan slide (visual) sehingga menjadi media audio-visual (Djamarah, 2006).

Penelitian ini pasti sangat berguna dan bermanfaat. Ini juga bermanfaat bagi peneliti, guru, dan siswa. Manfaat bagi peneliti ini yaitu peneliti dapat mengetahui tentang permasalahan pembelajaran IPS ini dan juga dapat di jadikan pengalaman juga pembelajaran untuk penelitian selanjutnya. Manfaat bagi guru adalah ini dapat dijadikan bahan masukan untuk kedepannya juga untuk meningkatkan kreativitas guru dalam hal mengajar. Dan manfaat bagi siswa yaitu dapat mendorong siswa menjadi aktif dalam mengembangkan keterampilan siswa dan pembelajaran menjadi menyenangkan, dengan itulah dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPS ini. Sehingga hasil belajar siswa pun pasti akan meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Pada hal ini, peneliti menggunakan study literatur atau mencari menggunakan mengumpulkan referensi teori yang relevan dari kasus-kasus dari permasalahan yang ditemukan. Study literatur secara umum merupakan suatu cara untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan mencari dan menelusuri sumber-sumber tulisan yang sudah ada atau yang pernah dibuat sebelumnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hakikatnya pengetahuan menjadi salah satu bekal dalam menghadapi perubahan zaman, setiap masa ada tokohnya pun setiap tokoh ada masanya. Dimana pengetahuan ini menjadi salah satu pondasi agar dimana masa banyak orang berpengetahuan yang bisa membantu pengembang dan memajukan negara ini. setiap masa pasti mempunyai tantangan masing-masing seperti di saat ini dimana kita semakin hari semakin berkembangnya dunia. Zaman ini bisa dikenal dengan 5.0 dimana sekarang manusia dituntut untuk mempunyai keahlian, sebelum ini ada 4.0 dimana banyak kemajuan IPTEK. Bahkan pemerintahan sendiri telah mengatur dalam UU No.20 tahun 2003 Pasal 6 ayat (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional "Setiap warga negara ikut bertanggung jawab terhadap keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan"; dimana seluruh warga negara mempunyai kewajiban dan hak untuk berpendidikan.

Kondisi kelas dalam pembelajaran sangat mempengaruhi, kepada peserta didik dimana jika kelas aktif maka peserta didik akan nyaman dan ikut aktif tapi jika sebaliknya kelas membosankan akan merasa bosan. maka dari itu ada yang namanya media pembelajaran sehingga bisa menjadi jembatan penghubung agar pembelajaran berjalan baik.

Suasana belajar dan proses pembelajaran yang seru dan menyenangkan itu akan mendukung keberhasilan dalam pendidikan, belajar juga terjadi karena interaksi antar seseorang dengan lingkungannya yang akan merubah tingkah laku dari segala aspek, seperti pada pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana bukan hanya murid yang mendapatkan materi dari guru tetapi gurupun yang

menyampaikan harus mempunyai persiapan. Pembelajaran yang dibawakan gurupun harus relevan dengan kondisi yang ada serta pembelajaran yang baik dan menarik.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadikan salah satu alasan peserta didik nyaman dalam belajar dan juga menyukai pelajaran tersebut. Menurut Asra kata media dalam "media pembelajaran" secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu kegiatan belajar. Media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan seseorang belajar (Asra, 2007).

Media pembelajaran beragam bisa itu berupa buku, alat-alat, video, gambar, musik, koran bahkan keadaan lingkungan sekitarnya bisa menjadi media pembelajaran tergantung dengan materi yang disampaikan. Jida dalam Bahasa latin media adalah "Medius" yang berarti "tengah". Nah, yang di maksud tengah disini adalah perantara atau pengantar antara guru dengan murid.

Media pembelajaran pasti sangat beragam, ada yang menggunakan metode media visual, media audio, dan ada media audio visual. Dan media yang paling relevan adalah media audio visual. Asyhar mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain (Asyhar, 2011).

Media pembelajaran audiovisual memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara, merangsang minat dan perhatian siswa dengan gambar dan warna yang kongkrit dan aspek suara, programnya mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan dan penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil, sedangkan kelemahannya antara lain memerlukan waktu yang relatif panjang untuk pembuatannya, serta memerlukan biaya yang relatif besar dan menyajikan gambar yang gerakannya terbatas (Riyana, 2007).

Jika dilihat psikologi Ada learning style Ada yang menjawab dengan cepat yang disebut dengan impulsif. Kedua ada reflektif dengan cara menganalisis dulu. Dari ke dua learning style tersebut agar agar efektif bila dipadukan dengan audiovisual yang dimana menjadikan kondisi kelas menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan.

Hasil dari beberapa jurnal dan penelitian yang ada pada metode audiovisual pada pembelajaran ini adalah yang pertama dari Rosalia Isnaeni dan Elvira Hoesein Radia pada tahun 2021 mereka meneliti pada Pengaruh penggunaan media audio visual adalah dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 5 sekolah dasar dengan peningkatan yang terendah 12,36 % sampai yang tertinggi 81,81 % dengan peningkatan rata-rata yang signifikan sebesar 37,96 %. Peneliti ini menerapkan metode perbandingan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual. Analisis dilakukan dengan membandingkan selisih skor nilai sebelum tindakan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan sesudah tindakan pembelajaran menggunakan media audio visual. Setelah itu, dibagi dengan skor sebelum tindakan pembelajaran menggunakan media audio visual (dalam bentuk %) untuk mengetahui presentase peningkatan hasil belajar IPS siswa. Ada juga dari peneliti Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, Asep Saepuloh tahun 2021 mereka para peneliti memberikan perlakuan kepada kedua kelas secara acak, dimana kelas Va sebagai kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kontekstual berjumlah 36 dan kelas Vb sebagai kelas kontrol berjumlah 35 siswa menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media audiovisual lebih efektif meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Selain itu, penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran maupun materi pelajaran. Dan ada juga hasil penelitian kepada salah satu mata pelajaran sejarah yaitu dari Indah Ayu Ainina tahun

2014 mengenai Pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual di SMA N 2 Bae Kudus, Setelah dilakukan pembelajaran sejarah dengan menampilkan video pada kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 ternyata dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Video merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran atau yang sering disebut dengan media. Jadi, dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam bentuk video sebagai media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran menjadi baik atau sesuai yang diharapkan.

## SIMPULAN

Pembelajaran adalah salah satu hal untuk menambah pengetahuan selain itu media pembelajaranpun dibutuhkan untuk menjembatani pembelajaran tersebut. Kondisi dan suasana kelas pun harus tetap dijaga agar aktif dan menyenangkan agar pengetahuan yang disampaikan bisa tersampaikan dengan baik. Media audiovisual adalah salah satu contoh media yang relevan dengan zaman sekarang serta media tersebutpun menjadi salah satu meningkatkan antusias para peserta didik. Dari beberapa hasil penelitian di atas yang saya kutip dari beberapa sumber bahwa keberhasilan menerapkan media audiovisual menjadi salah satu peningkatan hasil pembelajaran dimana kondisi kelas dan juga pengetahuan lebih mudah di tangkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asra, D. dan R. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Dirjendikti.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Djamarah, A. Z. dan S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. RinekaCipta.
- Kustandi, C. dan S. B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. CV. Wacana Prima..pdf. (n.d.).
- (Ainina, 2014; Andhika et al., 2013; Azhar Arsyad, 2011; Dessy Setyowati, 2018; Dwi Agustini, 2018; Hilman, Irfan Febrianti & Aulia, 2019; Isnaeni & Radia, 2021; Kahfi et al., 2021; Pane & Darwis Dasopang, 2017; SIDI & MUKMINAN, 2016; Sulfemi, 2019)
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal History of Education*, 3(1), 40–45.
- Andhika, M. E., Suardika, W. R., & Wiyasa, K. N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Berbasis Media Audio Visual Animation Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP*, 1(1), 12–18.
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- Dessy Setyowati, H. A. R. dan W. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Pejagan 1. *Jurnal Pamator*, 11(1), 92–100. <http://journal.trunojoyo.ac.id/pamator>
- Dwi Agustini, N. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.23887/jppg.v1i1.14211>
- Hilman, Irfan Febrianti, A., & Aulia, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13(1), 152–157.
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- SIDI, J., & MUKMINAN, M. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1), 53–72. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>