



## **Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD dalam Pembelajaran dengan Media Audiovisual**

**Yoga Adistyayoga<sup>1</sup>, Nur Fajrie<sup>2</sup>, Sri Surachmi<sup>3</sup>, Yogi Ageng Sri Legowo<sup>4</sup>**

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus<sup>123</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI<sup>4</sup>

e-mail: [adistyayoga.22@gmail.com](mailto:adistyayoga.22@gmail.com), [nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id), [sri.surachmi@umk.ac.id](mailto:sri.surachmi@umk.ac.id), [agengyogi0@gmail.com](mailto:agengyogi0@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh peningkatan keaktifan siswa terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa SD N Sampangan 01 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Adapun teknik analisis data menggunakan teknik analisis regresi dengan harapan dapat menggambarkan pengaruh peningkatan keaktifan siswa terhadap peningkatan hasil belajar ipa siswa sd dalam pembelajaran dengan media audiovisual. Berdasarkan uji SPSS 26, dapat disimpulkan ada pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap variabel peningkatan hasil belajar IPA siswa SD dalam pembelajaran dengan media audiovisual dengan nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ ; pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap variabel hasil belajar adalah sebesar 24,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain; dan besar pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPA siswa SD dalam pembelajaran dengan media audiovisual dapat dirumuskan dalam persamaan  $Y = -0,107 + 1,06 X$ .

**Kata Kunci:** *Peningkatan Keaktifan, Peningkatan Hasil Belajar, Audiovisual.*

### **Abstract**

The research aims to determine the effect of increasing student activity on improving science learning outcomes for students of SD N Sampangan 01 Semarang. The type of research used is quantitative research. Data analysis techniques used regression analysis techniques with the hope of being able to describe the effect of increasing student activity on improving science learning outcomes for elementary school students in learning with audiovisual media. Based on the SPSS 26 test, it can be interpreted there is an influence of the variable increasing student activity on the variable increasing science learning outcomes for elementary students in learning with audiovisual media with a significant value of  $0.001 < 0.05$ ; the effect of increasing student activity on learning outcomes is 24.3%, while the rest is influenced by other variables; and the large effect of the variable increasing student activity on science learning outcomes of elementary students in learning with audiovisual media can be formulated simultaneously  $Y = -0.107 + 1.06 X$ .

**Keywords:** *Increasing Activeness, Increasing Learning Outcomes, Audiovisual.*

## PENDAHULUAN

Teori konstruktivisme memandang bahwa proses belajar yang ideal adalah mengembangkan pemikiran siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya (Sumiati dan Asra, 2009). Inti sari teori konstruktivisme adalah bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri (Rifa'l dan Anni, 2010). Teori ini memandang siswa sebagai individu yang selalu memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan prinsip-prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip-prinsip tersebut apabila sudah dianggap tidak dapat digunakan lagi. Hal ini memberikan implikasi bahwa siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna.

Belajar bermakna (*meaningfull learning*) yang digagas Ausubel adalah suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa (Trianto, 2010). Mereka yang berada pada tingkat pendidikan dasar, akan lebih bermanfaat jika siswa diajak beraktivitas, dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dapat juga menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi namun disesuaikan dengan tahap pemikirannya. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman pribadi, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi, hakekat belajar adalah perubahan (Djamarah dan Zain, 2006).

Menurut Gagne (dalam Anni dan Rifa'l, 2010) beberapa unsur belajar adalah sebagai berikut: (1) siswa. Istilah siswa dapat diartikan siswa, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar; (2) rangsangan (*stimulus*). Peristiwa yang merangsang penginderaan siswa disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang; dan (3) memori. Memori yang ada pada siswa berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

Respon atau tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Siswa yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam siswa diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*). Perubahan kinerja yang dimaksud tidak lain adalah perubahan kondisi awal sebelum dilakukan proses pembelajaran ke kondisi baru setelah proses pembelajaran, yaitu terjadi peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Rifa'l dan Anni, 2010). Hasil belajar

dalam penelitian ini diartikan sebagai hasil tes kognitif siswa yang diperoleh dalam pembelajaran IPA melalui penerapan media *Audiovisual*.

Menurut Sukiman (2012) Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu *visual* dan *audio*. Kata Vi adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada kata Deo adalah singkatan dari audio yang berarti suara. Namun dalam versi yang berbeda mengatakan bahwa video berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan). Dapat disimpulkan, secara umum video bagian dari *Audiovisual*, yaitu media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara. Media audiovisual pada hakikatnya adalah media perantara atau penggunaan materi dimana penyerapannya melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa (Duludu, 2017)

Kelebihan dari media ini (film dan video), yaitu: (1) dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa, (2) menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang, (3) peningkatan motivasi (Aeniyah, 2021), (4) menanamkan segi afektif (Santoso, 2016), dan (5) menjangkau tempat-tempat diluar kemampuan siswa, misalnya video gunung berapi dan lain sebagainya (Arysad, 2017). Menurut Sadiman dkk (2012) media audio-visual dalam proses belajar mengajar memiliki 4 fungsi sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (3) penggunaan media audio-visual secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik; dan (4) memberikan stimulan, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa dengan berbagai latarbelakang yang berbeda.

Manusia diciptakan secara unik, berbeda satu sama lain, dan tidak satu pun yang memiliki ciri-ciri persis sama meskipun mereka itu kembar identik. Setiap individu pasti memiliki karakter yang berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan individu ini merupakan kodrat manusia yang bersifat alami. Berbagai aspek dalam diri individu berkembang melalui cara-cara yang bervariasi dan oleh karena itu menghasilkan perubahan-perubahan karakteristik individual yang bervariasi (Asrori, 2009). Djamarah (2006) menyatakan, siswa adalah makhluk individual. Siswa adalah orang yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas sesuai dengan perkembangan pertumbuhannya. Perkembangan dan pertumbuhan siswa mempengaruhi sikap dan tingkah lakunya.

Dari beberapa pengertian di atas memperlihatkan bahwa siswa sebagai individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap cara siswa dalam belajar. Sedangkan seorang guru dapat melihat cara siswa belajar adalah dengan melihat aktivitasnya saat pembelajaran berlangsung. Menurut Anitah, (2008) proses belajar merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam belajar, esensinya adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan siswa dalam upaya mengubah perilaku yang dilakukan secara sadar melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab III (tiga) tentang Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 4 ayat (4) yang berbunyi "Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan,

membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran”.

Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam proses belajar sangat beranekaragam. Keaktifan itu meliputi keaktifan dalam penginderaan (yaitu mendengar, melihat, mencium, merasa dan merada), mengolah ide-ide, menyatakan ide, dan melakukan latihan-latihan yang berkaitan dengan pembentukan keterampilan jasmaniah (Hakiim, 2009). Dari pendapat Hakiim terlihat bahwa aktifitas siswa mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam kegiatan selanjutnya ketiga ranah ini akan terlihat dalam berbagai bentuk aktifitas siswa. Diantaranya, aktifitas kognitif siswa terlihat dari cara siswa mengolah ide dan menyatakan ide, aktifitas afektif terlihat dari cara penyampaian ide dan tutur kata siswa dalam pembelajaran dan yang terakhir, aktifitas psikomotorik terlihat dari kegiatan siswa berupa keterampilan jasmaniah. Dalam kenyataannya, setiap kegiatan siswa tidak selalu mencakup satu ranah belajar, namun kombinasi dari dua atau bahkan tiga ranah tersebut.

Diedrich (dalam Sardiman, 2011) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai proses belajar adalah sebagai berikut.

- 1) *Visual activities*, misalnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eks-perimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau ber-main.
- 2) *Oral activities*, misalnya: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghu-bungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi sasaran, mengemu-kakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening activities*, misalnya: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mende-ngarkan radio.
- 4) *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa kara-ngan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- 6) *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksa-nakan pameran, membuat model pembelajaran, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- 7) *Mental activities*, misalnya: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat ke-putusan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya: gembira, berani, bergairah, minat, membeda-kan, berani, tenang dan lain-lain.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual, aktivitas siswa dapat terlihat dari interaksi antar siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan media itu sendiri. Interaksi siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu karakteristik teori konstruktivisme juga tertuang dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses yang menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan,

dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien (Depdiknas, 2007:6).

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan teknik analisis regresi. Teknik sampling menggunakan teknik sampling Purposive samplin, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016). Alasan meggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono (2016). Jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 39 siswa yang terdiri dari dua kelas pada kelas 5 SD. Pemilihan jenjang kelas 5 SD didasarkan pada kemampuan siswa kelas 5 SD telah mampu menggunakan media audiovisual sehingga akan mempermudah pelaksanaan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan teknik tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
N_GAIN_KEAKTIFAN	.944	39	.053
N_GAIN_NILAI	.966	39	.281

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa data kenaikan keaktifan ( $0,053 > 0,05$ ) dan kenaikan nilai siswa ( $0,281 > 0,05$ ) berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan uji statistik selanjutnya.

### 2. Uji Regresi

Tabel 2. Hasil Uji Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.512 <sup>a</sup>	.262	.243	.34350

a. Predictors: (Constant), N\_GAIN\_KEAKTIFAN

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap variabel hasil belajar adalah sebesar 24,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Tabel 3. Hasil Uji Anova

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.554	1	1.554	13.168	.001 <sup>b</sup>
	Residual	4.366	37	.118		
	Total	5.919	38			

a. Dependent Variable: N\_GAIN\_NILAI

b. Predictors: (Constant), N\_GAIN\_KEAKTIFAN

Hipotesis:

1. Ho: Tidak ada pengaruh signifikan variabel peningkatan keaktifan siswa (X) terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Y).

2. H1: Ada pengaruh signifikan variabel peningkatan keaktifan siswa (X) terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Y).

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ada pengaruh signifikan variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai sig  $0,001 < 0,05$ . Dengan kata lain model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel peningkatan hasil belajar.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1 (Constant)	-.107	.115		-.926	.360
N_GAIN_KEAKTIFAN	1.062	.293	.512	3.629	.001

a. Dependent Variable: N\_GAIN\_NILAI

Berdasarkan tabel Koefisien, dapat dibuat persamaan regresi sebagai berikut

$$Y = -0,107 + 1,06 X$$

Berdasarkan teori konstruktivisme, belajar dipandang sebagai hasil dari konstruksi mental. Para siswa belajar dengan cara mencocokkan informasi baru yang mereka peroleh bersama-sama dengan apa yang telah mereka ketahui (Asrori, 2009). Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Briggs dalam Rifa'l dan Anni, 2010). Kemudian dijelaskan kembali oleh Rifa'l dan Anni, Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Jadi *teaching* itu hanya merupakan sebagian *instruction*, sebagai salah satu bentuk pembelajaran. Pembelajaran adalah penyedia kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Sani, 2013).

Ada 6 (enam) komponen pembelajaran yaitu; tujuan pembelajaran; subjek pembelajaran; materi pelajaran; strategi pembelajaran; media pembelajaran; dan penunjang. Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini salah satunya adalah Dengan mengamati video tentang gunung berapi, batu kapur, dan lantai keramik, siswa dapat menyebutkan 3 jenis batuan pembentuk tanah dengan tepat. Sedangkan materi pelajaran disampaikan adalah tentang batuan, pelapukan batuan dan tanah. Strategi pembelajaran dilakukan dengan model *Learning Cycle* berbantuan media *Audiovisual*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan, sebagai berikut: (1) ada pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap variabel peningkatan hasil belajar IPA siswa SD dalam pembelajaran dengan media audiovisual dengan nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ ; (2) pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap variabel hasil belajar adalah sebesar 24,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain; dan (3) besar pengaruh variabel peningkatan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPA siswa SD dalam pembelajaran dengan media audiovisual dapat dirumuskan dalam persamaan  $Y = -0,107 + 1,06 X$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyah, Walidayyani, Septi Fitri Meilana. 2021. Pengaruh Audiovisual terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Educatio* 7(3): 888-894. DOI: 10.31949/educatio.v7i3.1287
- Arysad, A. 2017. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anitah W, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, C.T. dan achmad Rifa'i. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Asrori, Muhammad. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Depdiknas. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Duludu, Ummysalam. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djamarah, Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinea Cipta.
- Hakiim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Santoso, Prayogo Dwi; Mudjihartono. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif dan Psikomotor Siswa dalam Pembelajaran Permainan Futsal di SMPN 1 Lembang. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 1(1): 38-47.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.