

# MANAJEMEN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Danang Dwi Prasetyo<sup>1</sup>, Qomarudin<sup>2</sup>, Syarif Hidayat<sup>3</sup>, Diningrum Citraningsih<sup>4</sup>

STAI Terpadu Yogyakarta, Indonesia

Email: [danang@staitbiasjogja.ac.id](mailto:danang@staitbiasjogja.ac.id), [qomaru25@gmail.com](mailto:qomaru25@gmail.com), [syarif@staitbiasjogja.ac.id](mailto:syarif@staitbiasjogja.ac.id), [diningrum.citra@gmail.com](mailto:diningrum.citra@gmail.com)

## Article Info

Received	Accepted	Published
30 Oktober 2022	24 Desember 2022	30 Desember 2022

## Keywords:

*Management  
Learning Media  
Audio visual  
History of Islam*

## ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of learning media and the saturation of students when studying and student learning outcomes that have not been maximized. This study aims to determine the use of audio-visual learning media for SKI subjects in class XI MAN 03 Bantul Yogyakarta. The research method used is a quasi-experimental method. This method was chosen because the purpose of the study was to determine the effect that arises from a treatment, namely the implementation of Islamic Cultural History learning using audio-visual media which was applied to the experimental group compared to the control group who studied Islamic Cultural History without using audio-visual media. Data collection is done by giving interviews, observations, documentation and tests. Sources of data obtained from SKI teachers and students in class XI.

Management of the use of audio-visual media at MAN 03 Bantul Yogyakarta is done by means of teachers planning learning by preparing an implementation plan for the learning process according to the curriculum, including materials, supporting tools and evaluation tools. In the learning process, the teacher observes student attitudes and evaluates them. The implementation of this audio video learning media is very helpful for teachers in increasing student interest and enthusiasm. It can be proven that student learning outcomes in the experimental class using audio visual are superior to those in the control class who are not given special treatment, it can be seen from the average results. The posttest score of the experimental class students is 87.10 with a total score of 2700. Meanwhile, the control class average is 71.29 with a total score of 2210.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran dan adanya kejenuhan siswa saat belajar serta hasil belajar siswa yang belum maksimal. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap mata pelajaran SKI di kelas XI MAN 03 Bantul Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi-eksperimen. Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang timbul dari suatu perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media audio visual yang diterapkan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang melakukan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tanpa menggunakan media audio visual. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Sumber data diperoleh dari guru SKI dan siswa di kelas XI.

Manajemen pemanfaatan media audio visual di MAN 03 Bantul Yogyakarta dilakukan dengan cara guru merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran proses sesuai kurikulum, meliputi materi, alat pendukung dan alat evaluasi. Pada proses pembelajaran guru mengobservasi sikap murid disertai menilainya. Pelaksanaan media pembelajaran audio video ini sangat membantu guru dalam meningkatkan

## Kata Kunci:

Manajemen  
Media Pembelajaran  
Audio Visual  
Sejarah Kebudayaan Islam

---

minat belajar dan antusias siswa hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan audio visual lebih unggul dibandingkan di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan khusus, bisa dilihat dari hasil rata-rata nilai posttest siswa kelas eksperimen yaitu 87,10 dengan jumlah nilai 2700. Sedangkan untuk rata-rata kelas kontrol yaitu 71,29 dengan jumlah nilai 2210

---

### **Copyright and License:**

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting bagi seseorang untuk keberlangsungan hidup, maka untuk mendapatkan hasil yang baik diperlukan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik dapat meningkatkan dan menumbuhkan suatu sistem pembelajaran yang baik dan berkualitas serta membentuk karakter yang mulia. Pembelajaran yang baik salah satunya tercipta dari proses belajar yang baik dan efektif. Secara umum belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan seseorang atau dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad, 2013). Kemudian dapat diartikan bahwa belajar adalah proses yang terjadi pada seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Seseorang dianggap sudah mengalami proses belajar jika sudah menuai perubahan ke arah yang lebih baik.

Pada proses belajar terdapat bermacam-macam aktivitas seperti mengamati, menalar, bertanya, dan mengkomunikasikan apa yang ada dalam diri terhadap guru. Aktivitas ini merupakan prinsip yang sangat penting di dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa diberikan pengetahuan maupun pengalaman untuk menambah wawasan serta pengetahuannya, kemudian diharapkan mampu menangkap dan mencari dengan sendirinya untuk mengembangkan cara berpikir dengan maksud memperkaya wawasan dan pengetahuannya.

Proses pembelajaran memunculkan interaksi antara guru dengan siswa. Terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara sesama siswa membuat proses belajar mengajar akan menimbulkan perubahan dalam salah satu aspek tingkah laku yang berdampak pada kualitas mutu pendidikan, untuk itu sistem pembelajaran yang diterapkan harus berbasis pada proses belajar yang komunikatif, kompetitif, dan mandiri, karena tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa supaya memberi manfaat kepada dirinya sendiri maupun orang lain serta dapat bertanggung jawab.

Masalah teknik mengajar yang digunakan oleh guru inilah menjadi masalah yang penting, dikarenakan jika guru pandai memilih dan menggunakan teknik atau model-model strategi pembelajaran yang baik, cenderung membuat kelas menjadi menarik. Begitu juga dengan pemilihan metode pembelajaran, seorang pendidik agar terampil menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang ada agar penyampaian dapat dicerna dengan mudah oleh siswa. Karena bagaimanapun juga, model dan metode pembelajaran itu masing-masing memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangannya (Ifendi, 2021). Untuk itu guru dituntut agar dapat menjadi pendidik yang berkompetensi dalam bidangnya (Pratama, 2020). Penggunaan media yang bervariasi dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk belajar. Seorang guru dituntut untuk kreatif agar menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Banyak media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan media pembelajaran. Untuk saat ini banyak *hardware* maupun *software* yang dapat digunakan untuk menunjang hal tersebut. Guru dapat mengeksplorasi penggunaan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan. Penerapan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar, bila penggunaannya tidak tepat, sesuai dengan situasi yang mendukungnya, serta kondisi psikologis peserta didik (Sulfemi, 2019).

Sedangkan sumber masalah pada siswa terlihat dari beberapa siswa yang tidak menyukai pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dikarenakan terlalu banyak materi dan untuk memahaminya siswa harus membaca, menghafal, dan mencatat materi yang begitu banyak. Biasanya mata pelajaran SKI dijadwalkan pada

jam-jam rentan yaitu di jam 11.00 sampai dengan jam 14.30. siswa sudah lelah dan ditambah dengan cuaca yang mulai tidak mendukung. Jarang sekali sekolah yang menjadwalkan mata pelajaran SKI pada pagi hari.

Pada mata pelajaran SKI, ditegaskan bahwa Islam mempunyai tujuan dan manfaat yang penting bagi kehidupan kita untuk zaman sekarang atau zaman yang akan datang. Adapun tujuan belajar sejarah khususnya sejarah kebudayaan Islam adalah untuk mengambil pelajaran/*ibrah* dari perjalanan sejarah orang-orang kontemporer, baik yang tokoh yang membawa manfaat yang kemudian bisa dijadikan tauladan atau tokoh yang jahat sehingga menjadi pertimbangan dan pelajaran untuk tidak berbuat jahat karena dari sejarah kita mengetahui dampak setelahnya. Agar tujuan di atas bisa tercapai maka guru harus menyampaikan materi dengan baik, tidak cukup sampai disitu saja, guru harus bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang sesuai, guru dapat membangkitkan semangat belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa (Djamarah & Zein, 2010). Sebagaimana tercantum pada Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang menyatakan seakan-akan bahwa pentingnya media pembelajaran dalam proses mentransfer ilmu. Terjemahan Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5,

*"1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (pena). 5) Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya".*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah memberikan pengetahuan kepada manusia melalui suatu perantara atau media berupa pena. Media pembelajaran merupakan salah satu media dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang sederhana maupun yang modern seperti, komputer, internet, LCD, TV, DVD, dan lain-lain. Berdasarkan indra yang digunakan dalam memanfaatkan media pembelajaran, media dapat dibagi menjadi tiga yaitu media audio, visual, dan audio visual. Media audio lebih menekankan aspek pendengaran, sedangkan media visual lebih menuntun pada indera penglihatan sebagai komunikasi secara visual. Adapun media audio-visual adalah menggabungkan keduanya yakni dari indera pendengaran dan penglihatan (Rizal, 2021).

Di dunia pendidikan ketiga jenis media tersebut sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar siswa saat ini lebih sering dan lebih banyak menggunakan indra pendengaran dan indra penglihatan untuk menangkap materi yang disampaikan oleh gurunya. Siswa zaman sekarang sudah dimanjakan dengan teknologi yang serba instan. Media yang dapat digunakan untuk mengimbangi perkembangan teknologi tersebut adalah media audio visual. Media yang dapat digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar sangat beraneka ragam, salah satunya adalah audio visual. Dengan bantuan/pemanfaatan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar, baik mandiri maupun dengan guru. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar apabila media yang dibutuhkan belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Setia, 2019).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh seorang guru dalam berkomunikasi kepada siswa dalam penyampaian materi. Penggunaan media audio visual (video) diharapkan dapat membantu guru dalam memecahkan problematika proses belajar mengajar berlangsung, sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan demikian, penulis terdorong untuk mengkaji tentang sejauhmana manajemen pemanfaatan media pembelajaran audio visual dan membuktikan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dengan strategi yang digunakan dan perlakuannya kepada siswa saat proses pembelajaran.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi-eksperimen. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono, 2012). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang timbul dari suatu perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media audio visual yang diterapkan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang melakukan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tanpa menggunakan media audio visual.

*Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio-visual dalam Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (Danang Dwi Prasetyo, Qomarudin, Syarif Hidayat, Diningrum Citraningsih)*

Eksperimen quasi dapat digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variable saja meskipun dalam bentuk matching, atau memasangkan atau menjodohkan karakteristik, kalau bisa acak lebih baik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013).

Desain penelitian yang digunakan yaitu Nonequivalent Kontrol Group Design. Rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1  
Nonequivalent Kontrol Group Design

Kelompok/kelas	Tes awal	Perlakuan (X)	Tes akhir
Eksperimen	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>3</sub>	-	T <sub>4</sub>

Keterangan:

T<sub>1</sub>: *Pretest* kelas eksperimen

T<sub>2</sub>: *Posttest* kelas eksperimen

T<sub>3</sub>: *Pretest* kelas kontrol

T<sub>4</sub>: *Posttest* kelas kontrol

X: Pembelajaran SKI dengan menggunakan media audio visual.

-: Pembelajaran SKI tanpa menggunakan media audio visual.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 03 Bantul Yogyakarta pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 5 rombongan belajar, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 5 kelas rombongan belajar.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling random sederhana (*Simple Random Sampling*). Dikatakan sederhana karena cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata/tingkatan yang ada dalam populasi itu. Caranya ialah dengan menggunakan undian karena dianggap homogen. Adapun keuntungannya ialah anggota sampel mudah atau cepat diperoleh. Kelemahannya ialah jika tidak mendapatkan data yang lengkap dari populasi-populasinya (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013). Maka peneliti akan menentukan dua kelas dari lima kelas yang porsi pelajaran SKI nya sama untuk menjadikan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan video yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu strategi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran dengan video pembelajaran akan memberi kesempatan dan kemampuan para guru maupun siswa untuk berkreasi menciptakan media dan akan memberi kesan tersendiri terutama para guru dalam menyampaikan materi pelajaran, siswa mudah mencerna konsep yang diterimanya. Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih sistematis, teratur dan dipersiapkan secara lebih baik oleh guru (Munisah, 2020). Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi (Naserly, 2018).

Media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Hayati et al., 2017). Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu audio dan visual, audio artinya pendengaran atau dapat didengar, sedangkan visual yaitu

yang nampak oleh mata atau yang kelihatan. Jadi media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran (Arsyad, 2013).

Media audio visual adalah media yang mengandalkan unsur pendengaran dan pengelihatannya. Siswa dapat memahami materi lebih mudah karena guru dapat memperlihatkan materi yang konseptual menjadi terlihat dan terdengar oleh panca indra. Pembelajaran menjadi menarik dan tentunya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan menciptakan belajar mengajar yang maksimal. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah ditetapkan atau dirumuskan.

Dalam proses belajar mengajar media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Asnawir berpendapat bahwa fungsi media adalah membantu memudahkan belajar bagi siswa dan memudahkan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkrit), menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan), semua indra murid dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya, lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar (Asnawir, 2002). Media audio visual memiliki fungsi untuk mempermudah siswa atau guru dalam proses belajar mengajar.

Peneliti yang berperan melakukan pengajaran menyiapkan dan menentukan materi yang akan dijadikan bahan ajar dengan berkonsultasi dengan guru pengajar SKI. Selanjutnya meringkas dan memetakan bagian-bagian materi yang terpenting atau inti dari materi pelajaran. Pada proses pembuatan video dengan menggunakan Web *Browser Google Chrome* untuk mengakses perusahaan Powtoon, yaitu perusahaan yang menjual perangkat lunak berbasis cloud untuk membuat presentasi animasi dan video animasi, peneliti juga memanfaatkan aplikasi android yang bernama Kine Master untuk menyempurnakan hasil videonya. Setelah pengerjaan video selesai dan sebelum video pembelajaran tersebut diterapkan, peneliti telah meminta video tersebut divalidasi oleh ahli sejarah sehingga video tersebut layak digunakan dalam penelitian ini. Pemanfaatan audio visual khususnya dalam bentuk video yang diterapkan di kelas XI IPA pada mata pelajaran SKI merupakan metode yang sebelumnya pernah digunakan, sehingga dalam proses pemanfaatannya tidak menimbulkan kesulitan-kesulitan baik gurunya ataupun siswa.

Untuk menyiapkan pembelajaran melalui audio visual perlu memperhatikan beberapa hal agar dapat terlaksana dengan baik, yaitu (Purnaningsih, 2017):

- a. Karakteristik peserta didik. Guru sebagai pengajar harus mengetahui karakteristik peserta didiknya. Diantaranya adalah usia, level kecerdasan, dan kebutuhan mereka. Semua itu dilakukan untuk memastikan efektifitas penggunaan media pembelajaran.
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk menentukan, dan merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan yang ingin dicapai adalah aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif (*knowledge*) adalah aspek kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Aspek afektif (*values*) adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Dan yang ketiga adalah aspek psikomotorik, aspek yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik.
- c. Mendesain materi dan media yang tepat. Materi dan media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya didesain menjadi lebih efektif. Hal ini bertujuan untuk mencegah terbuangnya waktu, tenaga dan biaya. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah apakah materi dan media itu akan mampu meningkatkan minat mahasiswa dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- d. Tahap percobaan media. Tahapan terakhir dalam persiapan adalah percobaan media sebelum digunakan. Alasan yang mendasari percobaan ini adalah untuk menghindari terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan, misalnya film atau video tidak dapat diputar, suara tidak terdengar dan sebagainya. Apabila itu semua terjadi, tentu dapat menyulitkan guru tersebut dan juga dapat menimbulkan keributan di dalam kelas.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MAN 03 Bantul yaitu dengan menggunakan dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan media audio visual sedangkan kelas kontrol menggunakan metode lama atau tidak menggunakan media audio visual. Pada proses pembuatan video, peneliti membutuhkan proses yang panjang hingga akhirnya menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Peneliti memutuskan membuat video sendiri karena untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan video yang peneliti gunakan tepat sasaran, yaitu sesuai indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah tervalidasi. Pra pembelajaran atau yang disebut apersepsi siswa diberi informasi terkait materi "Lahirnya Dinasti Abbasiyah dan Masa Pemerintahannya" dengan menggunakan media audio visual. Reaksi awal siswa adalah mereka terlihat bingung sekaligus penasaran, namun setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mampu memahami dan mengerti.

Berikut merupakan hasil pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas XI IPS I dan XI IPA I diperoleh data sebagai berikut:

Tabel. 2  
Data rekapitan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

KELAS EKSPERIMEN				KELAS KONTROL			
NO.	NAMA	PRETEST	POSTTEST	NO.	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	A	50	90	1	A	50	65
2	B	45	80	2	B	65	80
3	C	40	90	3	C	50	65
4	D	40	75	4	D	55	75
5	E	45	80	5	E	60	65
6	F	40	100	6	F	60	75
7	G	65	80	7	G	45	55
8	H	55	100	8	H	60	70
9	I	45	90	9	I	40	55
10	J	55	90	10	J	65	80
11	K	50	100	11	K	50	65
12	L	55	95	12	L	45	60
13	M	50	95	13	M	50	65
14	N	60	75	14	N	45	75
15	O	55	80	15	O	50	80
16	P	60	75	16	P	40	55
17	Q	55	85	17	Q	55	70
18	R	60	85	18	R	60	80
19	S	50	75	19	S	40	75
20	T	45	85	20	T	55	65
21	U	50	100	21	U	40	65
22	V	65	90	22	V	65	90
23	W	40	85	23	W	45	70
24	X	45	85	24	X	60	70
25	Y	65	90	25	Y	55	90
26	Z	60	95	26	Z	50	60
27	AA	65	95	27	AA	40	65
28	AB	40	80	28	AB	45	85
29	AC	50	95	29	AC	65	95
30	AD	60	85	30	AD	70	70
31	AE	55	75	31	AE	45	75
Jumlah		1615	2700	Jumlah		1620	2210

sumber : data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 3  
Deskripsi statistik

N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
---	---------	---------	-----	------	----------------

pretest eksperimen	31	40	65	161 5	52.10	8.244
posttest eksperimen	31	75	100	270 0	87.10	8.244
pretest kontrol	31	40	70	162 0	52.26	8.929
posttest kontrol	31	55	95	221 0	71.29	10.325
Valid N (listwise)	31					

Sumber :data deskripsi statistik di SPSS 25

Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa untuk hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran dengan menggunakan audio visual. Hasil nilai terendah saat pretest adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 65. Nilai yang diperoleh setelah diberi perlakuan, untuk nilai posttest terendahnya adalah 75, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Adapun untuk hasil nilai pretest dan posttest untuk kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Untuk nilai terendah dari hasil pretest adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 70. Sedangkan untuk nilai terendah dari posttest adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 95.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual lebih unggul dan maksimal dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil posttest kelas eksperimen berjumlah 2700 dengan rata-rata 87,10 sedangkan hasil posttest kelas kontrol berjumlah 2210 dengan rata-rata 71,29. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Magdalena, et al., (2020) bahwa hasil belajar siswa pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa jumlah rata-rata hasil belajar posttest di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa setelah melakukan pembelajaran dengan pengelolaan kelas yang efektif, siswa memiliki skor rata-rata lebih tinggi daripada sebelum melakukan pembelajaran dengan pengelolaan kelas yang efektif.

Menurut Setyawan dan Arumsari (2019) dalam penelitiannya terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual slide show dan film pada pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Media pembelajaran audio visual film lebih memberikan pengaruh pada pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) dibandingkan dengan media pembelajaran audio visual slide show. Pengalaman belajar siswa salah satunya juga dapat diperoleh melalui film. Siswa lebih fokus pada materi pelajaran yang diberikan oleh gurunya dengan menggunakan media pembelajaran slide show. Banyak pertanyaan yang diberikan oleh siswa-siswa tersebut terkait dengan materi pelajaran yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran slide show dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang memberikan peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa pada kelompok eksperimen Hal tersebut disebabkan karena pada waktu pemberian materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), siswa menjadi lebih memperhatikan, memahami, dan menganalisa cerita yang dilihat dan di dengarnya dalam film tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dapat berjalan dengan lancar, mulai dari menyiapkan alat-alat pendukungnya seperti proyektor, LCD, speaker aktif, hingga proses pembelajaran. Dari keterangan guru dan siswa bahwa media pembelajaran audio visual pernah dimanfaatkan pada mata pelajaran SKI akan tetapi belum merata ke semua kelas. Dalam proses penggunaannya tidak menghadapi kendala, kecuali jika terjadi pemadaman listrik atau ada bagian *hardware* pendukung yang rusak. Guru dan siswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran audio visual. Mata pelajaran SKI yang awalnya terkesan sulit dan membosankan menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan karena terkemas dalam sebuah video yang menarik, antusias siswa pun meningkat. Aktifitas belajar siswa selalu menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik dikarenakan proses pembelajaran menggunakan media audio visual. Disini guru tidak lagi berperan sebagai mediator, tetapi guru lebih berperan sebagai fasilitator, sehingga guru dapat lebih mudah mengarahkan siswa kepada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Syarwah et al., 2019) dan (Arwudarachman et al., 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh (Thohir & Yulianti, 2019) menjelaskan bahwa dari penggunaan media audio-visual yang mengaktifkan dan melibatkan dua panca indra, pendengaran dan pengelihatian, dan kelebihan dengan teknik kerja kelompok atau kerja berpasangan dapat memperkuat manfaat media audio-visual sebagai usaha untuk menjadikan pelajaran yang menyenangkan.

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual pernah diterapkan oleh guru mata pelajaran SKI akan tetapi belum merata untuk semua kelas. Guru terbantu dan siswa menjadi fokus, aktif dan senang, serta bersemangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Siswa menjadi lebih memperhatikan, memahami, dan menganalisa cerita yang dilihat dan didengarnya (Setyawan & Arumsari,

2019). Dalam proses penggunaannya guru tidak menghadapi kendala yang berarti, kecuali jika terjadi pemadaman listrik atau ada *hardware* pendukungnya yang rusak.

Fasilitas MAN 03 Bantul mendukung dalam proses pembelajaran dapat dibuktikan setiap kelas terdapat satu proyektor dan *speaker* aktif yang dapat digunakan guru untuk menunjang pelajaran. Proses penyiapan *hardware* hingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Guru telah menyiapkan LKS (lembar kerja siswa) dan membaginya kepada siswa sesuai dengan jumlah kelompok. LKS berisi intruksi-intruksi yang berkaitan dengan pembelajaran. Tujuan diberikan LKS adalah supaya siswa tidak hanya melihat ataupun menonton video saja, akan tetapi bisa memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Siswa sangat antusias menyimak materi dan aktif bertanya saat diskusi berlangsung. Tetapi yang menjadi tugas dan tanggung jawab sekolah adalah memberikan kesadaran dan mendukung para guru agar mampu melakukan proses pengajaran secara kreatif dengan memanfaatkan berbagai macam media. Karena sejauh ini beberapa guru belum menjalankan disebabkan masih sedikit pemahaman dan dukungan dalam urgensi dari kreativitas model pengajaran.

Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media audio visual senada di dalam penelitian Rifandi (2018) yaitu dengan adanya fasilitas sarana prasarana yang memadai, motivasi dan etos kerja para pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya kesadaran pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual di madrasah.

Di samping itu, guru mempunyai peran sebagai manajer atau pemimpin pembelajaran di kelas yang dapat mengelola proses pembelajaran untuk mempengaruhi para siswanya supaya mau melakukan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Suryana, 2017). Guru juga harus memiliki beberapa keterampilan khusus atau keahlian yang dibutuhkan antara lain, pertama pengetahuan bagaimana mengelola kelas, pengetahuan materi subjek (pelajaran), dan pemahaman latar belakang sosial siswa (Nirwana, 2017).

#### 4. KESIMPULAN

Manajemen pemanfaatan media audio visual di MAN 03 Bantul Yogyakarta dilakukan dengan cara guru merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran proses sesuai kurikulum, meliputi materi, alat pendukung dan alat evaluasi. Guru mengobservasi sikap siswa disertai menilainya, siswa diberi soal sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman dan angket untuk mengisi penilaian terhadap proses pembelajaran melalui media audio visual. Pelaksanaan media pembelajaran audio video ini sangat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar dan antusias siswa hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan audio visual lebih unggul dibandingkan di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan khusus, bisa dilihat dari hasil rata-rata nilai posttest siswa kelas eksperimen yaitu 87,10 dengan jumlah nilai 2700. Sedangkan untuk rata-rata kelas kontrol yaitu 71,29 dengan jumlah nilai 2210.

#### REFERENCES

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK SISWA KELAS XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(3), 237–243.
- Asnawir. (2002). *Media Pengajaran*. Ciputat Press.
- Djamarah, S. B., & Zein, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hayati, N., Yusuf Ahmad, M., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14(2).1027)
- Ifendi, M. (2021). Metode Pembelajaran Kitab Kuning Di Pondok Pesantren Sunan Drajad Banjarwati Lamongan. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 85. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v6i2.8898>
- Magdalena, I., Ardelia, E., Anggestin, T., & Tri Agustin, J. (2020). Pengaruh Manajemen Kelas terhadap Motivasi Belajar Siswa. *NUSANTARA*, 2(2), 238–246. <https://doi.org/10.36088/NUSANTARA.V2I2.809>
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23–32. <https://doi.org/10.47637/ELSA.V18I1.231>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Naserly, M. K. (2018). PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA LATIHAN DALAM



- 
- PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (Studi Kasus Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II di Kelas Manajemen Informatika AMIK BSI). *Jurnal Akrab Juara*, 3(4), 107–116.
- Nirwana, E. S. (2017). Efektifitas Manajemen Kelas Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 13(1), 131–138. <https://doi.org/10.29300/ATTALIM.V13I1.547>
- Pratama, I. P. (2020). MANAJEMEN KELAS (Peran Guru, Problem dan Solusinya). *TAZKIRAH*, 5(1), 232–245. <https://doi.org/10.53888/TAZKIRAH.V4I2.343>
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.32493/INFORMATIKA.V2I1.1503>
- Rifandi, M. S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DI MTS NEGERI 1 PASURUAN. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(2), 92–100. <https://doi.org/10.18860/JPIPS.V4I2.7313>
- Rizal, M. (2021). Pemanfaatan Media Poster Tempel untuk Komunikasi Visual di Desa Wanasari Kecamatan Muara Wahau. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(01), 37.
- Setia, R. (2019). MANAJEMEN KEPALA SEKOLAH DALAM PENGEMBANGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Al - Mujaddid: Jurnal Ilmu-Ilmu Agama*, 1(2), 99–116.
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI). *EDUCULTURAL : International Journal of Education, Culture, and Humanities*, 1(2), 1–10.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- 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), 13–19. <https://doi.org/10.26737/JPIPSI.V4I1.1204>
- Suryana, E. (2017). MANAJEMEN KELAS BERKARAKTERISTIK SISWA. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.30868/EI.V1I02.21>
- Syarwah, R. A., Fauziddin, M., & Hidayat, A. (2019). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 936–945. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V3I3.300>
- Thohir, L., & Yulianti, D. T. (2019). Integrasi Media Audio-Visual dan Teknik Kerja Kelompok dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 111–116. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V4I2.91>
-