



Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Kristen Kandora

Shirafin¹, Nurhayani H. Muhiddin^{2*}, Sitti Saenab¹

¹Program Studi S-2 Pendidikan IPA, Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

²Program Studi S-1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Email: nurhayani.muhiddin@unm.ac.id

Info Artikel

Diterima: 28 Oktober 2025
Direvisi: 13 November 2025
Diterima
untuk diterbitkan: 30 November
2025

Keywords:

Media *Audio Visual*, Hasil
Belajar, Klasifikasi makhluk
Hidup.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *audio visual* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup, (2) Tinggi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *audio visual*, (3) Penerapan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik. Penelitian ini merupakan pra-eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi peserta didik kelas VII SMP Kristen Kandora adalah 38 peserta didik, sampel dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga terpilih 1 kelas sebanyak 22 peserta didik. Instrumen penelitian adalah *pretest* dan *posttest berupa* berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 nomor. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: penerapan media *audio visual* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi klasifikasi makhluk hidup. Sebelum penerapan, hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan skor rata-rata 9,95, sedangkan setelah penggunaan media *audio visual* meningkat menjadi kategori tinggi dengan rata-rata 21,36. Peningkatan tersebut diperkuat dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,75 yang menunjukkan kategori tinggi, menandakan bahwa media ini mampu memperbaiki pemahaman konsep peserta didik secara efektif.

© 2025 Shirafin. This is an open-access article under the CC-BY license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu disiplin ilmu yang berfungsi penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, logis, dan kreatif peserta didik. Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan mampu memahami fenomena alam secara ilmiah serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA di sekolah masih menghadapi berbagai isu dan tantangan yang mempengaruhi pencapaian tujuan

tersebut. Menurut Yunarti (2021), peserta didik mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dianggap sebagai mata pelajaran yang susah, sehingga mereka cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA. Mereka merasa gembira apabila jam pelajaran IPA tidak berlangsung. Selain itu, peserta didik jarang mempelajari kembali materi IPA yang telah diajarkan sebelumnya. Hal-hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dan menimbulkan kesulitan dalam memahami pelajaran IPA.

Keberhasilan proses pembelajaran peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang meliputi faktor internal yang berasal dari dalam diri individu sendiri, serta faktor eksternal yang berasal dari luar individu. Menyadari akan hal itu, keberhasilan proses pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung peserta didik agar bisa mencapai pencapaian belajar yang maksimal (Rahman, 2021). Kinerja akademik peserta didik yang kurang memuaskan dalam mata pelajaran IPA saat ini sangat menjadi perhatian. Peserta didik cenderung pasif dalam belajar. Penerapan sarana belajar yang sesuai, bisa membuat peserta didik untuk lebih giat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan mereka sendiri (Permana, 2023).

Hasil belajar dianggap berhasil jika peserta didik menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai dengan sasaran pendidikan yang telah direncanakan sebelumnya. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil yang didapat dari evaluasi yang dilakukan oleh pendidik, baik melalui ulangan maupun ujian yang diikuti peserta didik. Kinerja akademik yang memuaskan adalah hal ingin dicapai oleh peserta didik, dan prestasi akademik dapat dijadikan sebagai ukuran untuk menilai sejauh mana siswa berhasil dalam kegiatan pembelajaran mereka (Yandi *et al.*, 2023). Menurut Meliana *et al.* (2023), kinerja akademik peserta didik yang rendah dipengaruhi oleh berbagai aspek, termasuk faktor internal seperti kondisi fisik dan mental, serta faktor eksternal seperti sekitar keluarga, sekolah, dan masyarakat. Upaya meningkatkan prestasi belajar, penting untuk memahami elemen-elemen yang berkontribusi terhadap pencapaian peserta didik. Pencapaian yang diperoleh selama proses belajar merupakan komponen kunci yang mempengaruhi hasil akhir peserta didik. Partisipasi keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar merupakan wujud dari keinginannya untuk belajar. Oleh sebab itu, diperlukan evaluasi terhadap aspek-aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran guna mencapai sistem pendidikan yang lebih efektif.

Apabila proses pembelajaran hanya berupa penjelasan dari guru tanpa menggunakan media, peserta didik mungkin memerlukan durasi yang relatif panjang agar dapat menguasai materi. secara menyeluruh, terutama jika materi tersebut bersifat kompleks atau disampaikan dengan cara yang kurang sesuai dengan gaya belajar mereka. Sebaliknya, wawasan peserta didik akan unggul jika pembelajaran memakai media *Audio Visual*, karena memungkinkan mereka untuk menyaksikan secara terang-terangan selama proses belajar. Penggunaan media yang sesuai dapat membentuk pengalaman belajar yang melibatkan tidak hanya indra penglihatan, tetapi juga indra pendengaran, sehingga dapat menambah wawasan peserta didik dan berdampak positif pada pencapaian mereka (Fridayanti *et al.*, 2022).

Berdasarkan pengamatan dan interview yang telah dilakukan dengan pendidik IPA SMP Kristen Kandora di kelas VII, diketahui bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung, pendidik masih menggunakan media buku cetak sebagai sumber utama. Metode pembelajaran yang diterapkan juga cenderung konvensional, di mana penjelasan materi lebih berfokus pada penyampaian informasi secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif. Hal ini berpotensi membatasi keterlibatan peserta didik dan mengurangi minat mereka dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya, hasil belajar peserta didik menunjukkan tingkat yang masih rendah. Selain itu, diketahui bahwa hingga kini belum terdapat studi yang secara spesifik meneliti penggunaan media *audio visual* pada topik klasifikasi makhluk hidup dengan mengimplementasikan desain pra-eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut masih sangat kurang di konteks ini. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu penelitian yang dapat memberikan gambaran empiris mengenai penerapan media tersebut terhadap capaian belajar peserta didik pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup di SMP Kristen Kandora.

Media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan untuk memenuhi

persyaratan dan kebutuhan pembelajaran (Yunika, 2023). Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat penunjang pengajaran dalam proses belajar mengajar (Adelia Afriyanti *et al.*, 2023). Media belajar diperlukan untuk alat penyajian materi belajar dan juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi (Annisa, 2022).

Pemanfaatan media yang sesuai mampu mendukung pendidik dalam menyajikan materi secara lebih efektif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran mencakup setiap aspek yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi atau pesan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik. Tipe media yang bisa digunakan oleh pendidik yaitu media *Audio Visual*, seperti video pembelajaran (Jusriani *et al.*, 2023).

Menurut Junaidi (2019), salah satu peran penting media pembelajaran ialah sebagai sarana pendukung proses pendidikan yang berkontribusi dalam membentuk suasana, situasi, serta lingkungan belajar yang dirancang dan diatur oleh pendidik. Penggunaan media mempunyai kemampuan besar untuk menambah keinginan belajar peserta didik. Kini, Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, memungkinkan peserta didik untuk memanfaatkan indera yang mereka miliki secara optimal (Ahmad *et al.*, 2020).

Pembuatan sarana pembelajaran saat ini telah menjadi lebih sederhana. Mayoritas tenaga pendidik sudah memiliki telepon seluler yang bisa digunakan untuk menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Beberapa jenis media ajar yang sering digunakan sekarang meliputi: (1) Media ajar didasarkan pada cetak; (2) Media ajar didasarkan pada suara; (3) Media ajar didasarkan pada suara dan gambar; (4) Bahan ajar didasarkan pada animasi; (5) Media ajar didasarkan pada permainan edukatif (Rohmah, 2021). Menurut Khoirunnisaa *et al.* (2022), media ajar yang diperbaharui merupakan media ajar *Audio Visual* yang dipakai untuk memaparkan topik pembelajaran.

Salah satu alat belajar yang mampu mendorong peserta didik tertarik untuk belajar adalah media *Audio Visual* (Ariwibowo & Parmin, 2015). Media *Audio Visual* merupakan sarana yang menyatukan unsur suara dan video secara simultan, sehingga peserta didik dapat menerima pesan melalui visualisasi, baik dalam bentuk kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara ini bisa berupa penjelasan tentang *visual* yang ditampilkan, dialog, atau hanya efek suara seperti musik. Elemen *audio* bisa membuat peserta didik menerima informasi melalui telinga, sedangkan elemen *visual* bisa menerima informasi dalam bentuk video. Dengan demikian, pembelajaran melalui media *Audio Visual* melibatkan topik yang dipahami lewat indra penglihatan dan pendengaran, tanpa sepenuhnya mengandalkan pemahaman simbol-simbol tulisan (Pagarra *et al.*, 2022).

Implementasi media *Audio Visual* dalam belajar IPA terverifikasi efektif menambah prestasi belajar peserta didik secara nyata jika diukur terhadap pendekatan pembelajaran tradisional. Media ini berperan bukan sekadar sebagai sumber belajar selain buku, tetapi juga membuat lingkungan belajar yang lebih interaktif. Media *Audio Visual* membantu peserta didik memperoleh ilmu dengan lebih mudah melalui panduan yang sampaikan oleh pendidik, sehingga sasaran proses belajar mengajar dapat terlaksana. Selain itu, media ini dapat menyajikan berbagai fenomena alam secara nyata dalam bentuk video, gambar, dan suara yang dikemas menarik, sehingga menghadirkan proses belajar yang menarik dan berarti bagi peserta didik (Ramlawati *et al.*, 2022). Implementasi media *audio visual* mampu meningkatkan fokus peserta didik melalui presentasi yang menawan. (Fujiyanto *et al.*, 2016).

Media pembelajaran *audio visual* menawarkan beberapa keunggulan, seperti meningkatkan minat dan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif. Selain itu, media ini memudahkan pemahaman konsep-konsep yang rumit, memungkinkan interaksi yang lebih aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Zai *et al.*, 2024). Namun, setiap keunggulan pasti memiliki kelemahan. Kelemahan dari media audiovisual ini adalah penggunaan suara yang disertai bahasa dan ekspresi, sehingga hanya dapat dipahami oleh mereka yang memiliki kemahiran bahasa yang baik, yaitu individu yang mampu memahami apa yang mereka lihat dan dengar (Faujiah *et al.*, 2022).

Media *audio visual* relevan diimplementasikan dalam proses belajar, khususnya dalam

pembelajaran IPA karena mampu mengkombinasikan aspek suara serta gambar yang bisa memperkuat proses berpikir konkret peserta didik, terutama dalam memahami konsep-konsep klasifikasi makhluk hidup yang membutuhkan kemampuan observasi dan identifikasi ciri-ciri makhluk hidup secara visual. Melalui tayangan audio visual, peserta didik dapat melihat langsung perbedaan karakteristik antar organisme, sehingga membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada peningkatan capaian belajar peserta didik melalui pemanfaatan media *audio visual* (Ahmad *et al.*, 2020); Khoirunnisaa *et al.*, 2022; Ramadhani, 2020), penelitian ini berfokus pada penerapan media *audio visual* untuk menumbuhkan pencapaian belajar IPA peserta didik pada topik klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini memiliki keunikan karena dilaksanakan di SMP Kristen Kandora, Tana Toraja, dengan menggunakan desain pra-eksperimen yang belum pernah diterapkan pada konteks dan materi tersebut sebelumnya. Penelitian ini diharapkan mampu memberi tambahan pengetahuan ilmiah untuk memberikan data nyata yang dapat menunjukkan keberhasilan penerapan media *audio visual* dalam upaya memajukan proses pembelajaran IPA, sekaligus menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih perangkat pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Dengan mempertimbangkan uraian pada latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *audio visual* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup?
2. Seberapa tinggi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *audio visual*?
3. Apakah penerapan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik?

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen. Penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-posttest Design* dengan skema sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

(Sumber : Sugiyono, 2020)

Keterangan :

O_1 = Skor *Pretest* (Sebelum diberi Perlakuan)

O_2 = Skor *Posttest* (Setelah diberi Perlakuan)

X = Perlakuan pembelajaran menggunakan media *Audio Visual*

Desain yang dipilih *One Group Pretest–Posttest* karena sesuai dengan kondisi penelitian di SMP Kristen Kandora yang memiliki keterbatasan jumlah kelas, sehingga sulit untuk menghadirkan kelompok kontrol yang setara. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat perbandingan capaian belajar peserta didik antara tahap awal dan akhir diberi perlakuan berupa penerapan media *audio visual* pada topik klasifikasi makhluk hidup. Melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui sejauh mana media tersebut berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kristen Kandora, yang berlokasi di Kelurahan Tengan, Kec. Mengkendek, Kab. Tana Toraja, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan februari tahun ajaran 2024/2025 selama 5 kali pertemuan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII B SMP Kristen Kandora yang berjumlah 22 orang, terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dipilih dengan metode *Purposive Sampling*. Pengambilan sampel pada populasi dilakukan dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu yaitu hasil belajar peserta didik rendah, sehingga kelas ini dianggap sesuai untuk diberi perlakuan berupa penerapan media *audio visual*. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan resmi dari Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran IPA SMP Kristen Kandora sebelum pelaksanaan kegiatan. Persetujuan tersebut

diberikan setelah peneliti melakukan observasi awal di sekolah untuk mengenali kondisi pembelajaran IPA serta sekaligus meminta izin secara langsung untuk melaksanakan penelitian. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa seluruh kegiatan penelitian tidak mengganggu proses pembelajaran reguler di kelas dan tetap memperhatikan kesejahteraan peserta didik.

Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Asesmen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest* dalam bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang dirancang untuk menilai pencapaian peserta didik sebanyak 25 butir pertanyaan, dengan empat opsi jawaban yang sudah melalui proses validasi. Tiap pertanyaan diberi skor satu jika benar dan bernilai nol jika salah. Penyusunan instrumen ini didasarkan pada kisi-kisi soal yang mengacu pada taksonomi Bloom revisi, mencakup tiga ranah kognitif, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Instrumen divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu Bapak Irwandi Rahmat, M.Pd. dan Ibu Noor Fauziatul, S.Pt., M.Pd., yang menilai aspek konstruk, isi, dan bahasa dari setiap butir soal. Berdasarkan hasil validasi, seluruh butir soal dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada soal.

Prosedur pelaksanaan perlakuan dalam penelitian ini diawali dengan memberikan *pretest* kepada peserta didik pada pertemuan pertama untuk memahami tingkat kompetensi awal mereka sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, dilakukan proses pembelajaran yaitu mengimplementasikan media *audio visual* sebagai media utama dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* yang meliputi enam langkah, yaitu stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Setelah seluruh tahapan pembelajaran selesai, di akhir pertemuan dilakukan evaluasi akhir (*posttest*) untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pemberian perlakuan.

Penelitian ini menerapkan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan taraf pencapaian pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik usai diberi perlakuan. Analisis inferensial diterapkan untuk memverifikasi hipotesis penelitian, dan berdasarkan analisis temuan tersebut, maka akan diambil suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan media *Audio Visual* dengan model *Discovery Learning* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup, dilaksanakan kurang lebih 3 minggu. Pertemuan pertama diberikan sub materi tentang makhluk hidup atau benda mati, pertemuan kedua diberikan sub materi pengelompokan makhluk hidup, pertemuan ketiga diberikan sub materi urutan takson makhluk hidup, pertemuan keempat dan kelima diberikan sub materi klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom.

1. Hasil

a. Analisis Statistik Deskriptif

Dapat dilihat hasil analisis deskriptif skor tes hasil belajar peserta didik kelas VII.b di SMP Kristen Kandora disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.

Hasil Statistik Deskriptif Hasil Belajar

No	Statistik	Hasil Belajar	
		<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>
1	Jumlah Sampel	22	22
2	Skor Tertinggi	13	24
3	Skor Terendah	5	18
4	Skor Rata-rata	9,95	21,36
5	Standar Deviasi	2,34	1,39
6	Varians	5,73	1,95

Hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 1. memperlihatkan bahwa jumlah sampel sebanyak 22 peserta didik, diperoleh rata-rata hasil belajar dengan skor *pretest* tertinggi adalah 13 dan terendah adalah 5 dengan rata-rata skor 9,95. Skor *Posttest* tertinggi adalah 24 dan terendah 18

dengan rata-rata 21,36.

Tabel 2.

Kategori Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Penerapan Media *Audio Visual*

Kelas	Skor Rata-rata dan Kategori		Skor Rata-rata dan Kategori	
	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
Hasil Belajar	9,95	Rendah	21,36	Tinggi

Hasil analisis pada Tabel 2. menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 20,36% dari rata-rata *pretest* ke *posttest*. Distribusi frekuensi dibutuhkan untuk melihat banyaknya peserta didik yang memperoleh skor *pretest* dan *posttest* berdasarkan interval skor yang ditetapkan sehingga dapat terlihat kategori skor Tabel 3.

Tabel 3.

Distribusi Persentase (%) peserta didik pada kategori hasil belajar

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
21-25	Sangat Tinggi	0	72,7
16-20	Tinggi	0	27,3
11-15	Sedang	50,0	0
6-10	Rendah	45,5	0
0-5	Sangat Rendah	4,5	0
Total		100	100

Berdasarkan Tabel 3. memperlihatkan bahwa persentase peserta didik pada *pretest* kategori sangat rendah sebanyak 4,5% dan kategori rendah sebanyak 45,5%, sedangkan untuk kategori sedang 50,0%. Hasil persentase peserta didik pada *posttest* kategori tinggi 27,3%, sedangkan pada kategori sangat tinggi sebanyak 72,7%.

Setelah mendapatkan skor *pretest* dan *posttest* dari sampel penelitian, langkah berikutnya adalah melakukan uji *N-Gain* untuk menilai tingkat capaian akhir belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *audio visual*, yang diukur melalui nilai *N-Gain*, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4.

Nilai *N-Gain* Hasil Belajar

Kelas	Skor		Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Hasil Belajar	9,95	21,36	0,75	Tinggi

Tabel 4. memperlihatkan bahwa nilai *N-Gain* dari hasil belajar dengan skor 0.75 termasuk kategori tinggi. Distribusi persentase *N-Gain* dibutuhkan untuk melihat sebaran efektivitas tingkat hasil belajar peserta didik berdasarkan kriteria *tingkat Normalized Gai* yang ditetapkan sehingga dapat terlihat kategori skor Tabel 5.

Tabel 5.

Distribusi Persentase Peserta didik pada setiap kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi	Frekuensi	Persentase (%)
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi	15	68,2
$0,30 \leq N\text{-gain} < 0,70$	Sedang	7	31,8
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah	0	0
Total		22	100

Berdasarkan Tabel 5. dapat dilihat persentase peserta didik pada kategori tinggi 68,2% dan 31,8% kategori sedang. Peningkatan hasil akademik peserta didik kelas VII.b SMP Kristen Kandora disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6.

Uraian Pencapaian *N-Gain* Hasil belajar

No	Hasil Belajar	Jumlah Soal	Rata-rata		<i>N-Gain</i>	Kategori
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	C1	9	3,77	7,55	0,72	Tinggi
2	C2	12	4,59	10,41	0,77	Tinggi
3	C3	4	1,45	3,14	0,63	Sedang

Berdasarkan Tabel 6. terlihat adanya peningkatan pencapaian belajar peserta didik pada kelas VII.b. Peningkatan *N-Gain* tertinggi pada indikator C2 (Memahami) dengan skor 0,77 berada pada kategori tinggi, dan peningkatan *N-Gain* terendah terdapat pada indikator C3 (Mengaplikasikan) dengan skor 0,63 berada pada kategori sedang.

b. Analisis Statistik Inferensial

Hasil uji Normalitas hasil belajar peserta didik kelas VII. b dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7.

Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*.

	Statistik	Diff	Sig.
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	0,92	22	0,08
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	0,94	22	0,24

Hasil uji SPSS “*Shapiro-wilk Test*” pada Tabel 7. didapatkan 0,08 nilai signifikansi (Sig.) *Pretest* dan 0,24 nilai signifikansi (Sig.) *posttest*. Nilai signifikan *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui *Shapiro-wilk* > 0,05 sehingga data menunjukkan karakteristik distribusi yang normal. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui *paired sample T test* yang digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan syarat data berdistribusi normal.

Tabel 8.

Hasil Analisis Uji Hipotesis (Uji-t) Hasil Belajar

	Hasil Belajar
t _{-hitung}	21,23
t _{-tabel}	1,72

Hasil data uji hipotesis Tabel 8. menunjukkan bahwa hasil belajar diperoleh t_{-hitung} = 21,23 > t_{-tabel} = 1,72 dengan *effect Size* 5,9. Hal ini berarti H1 diterima dan H0 ditolak yang aturannya bahwa terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Kristen Kandora setelah penerapan media Audio Visual pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kristen Kandora, yang berlokasi di Kelurahan Tengan, Kec. Mengkendek, Kab. Tana Toraja, Sulawesi Selatan, pada 10 Februari hingga 07 Maret 2025. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, peserta didik diawali dengan pelaksanaan *pretest* guna mengukur skor hasil belajar peserta didik sebelum implementasi media. Pembelajaran dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, serta pemberian *pretest* dan *posttest* soal hasil belajar. Pertemuan

pertama diberikan sub materi tentang makhluk hidup atau benda mati, pertemuan kedua diberikan sub materi pengelompokan makhluk hidup, pertemuan ketiga diberikan sub materi urutan takson makhluk hidup, pertemuan keempat dan kelima diberikan sub materi klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom. Pemberian *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk melihat skor pencapaian akademik peserta didik sebelum maupun setelah penggunaan media *Audio Visual*.

Media audio visual terbukti memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Melalui kombinasi unsur suara dan gambar bergerak, media ini mampu mengaktifkan lebih banyak pancaindra peserta didik sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal. Pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan teks atau penjelasan verbal dari pendidik, tetapi juga menghadirkan representasi visual yang konkret dan menarik. Hal ini berdampak pada meningkatnya fokus, keterlibatan, serta kemampuan peserta didik dalam menguasai ide-ide sains yang bersifat tidak konkrit, seperti pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Hasil belajar diukur menggunakan instrumen tes dengan menggunakan level kognitif yaitu C1, C2, dan C3. Adapun hasil analisis deskripsi sesuai pada Tabel 3. dimana skor rata-rata *pretest* kategori sangat rendah sebanyak 4,5% dan kategori rendah sebanyak 45,5%, sedangkan untuk kategori sedang 50,0%. Hasil persentase peserta didik pada *posttest* kategori tinggi 27,3%, sedangkan pada kategori sangat tinggi sebanyak 72,7%. Peningkatan persentase peserta didik dari kategori sangat rendah ke kategori tinggi terjadi karena adanya perbaikan dalam kualitas media *audio visual* yang digunakan. Penyampaian materi yang lebih jelas dan terstruktur membantu peserta didik lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Corry *et al.* (2024) pemanfaatan media video dalam kegiatan pembelajaran mampu menampilkan isi pembelajaran yang lebih atraktif, sehingga meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memperhatikan isi pembelajaran. Keberagaman media video dalam pembelajaran juga berperan dalam membantu mengatasi berbagai kendala yang dihadapi peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan Tabel 4. skor *N-Gain* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan skor 0,75 yang berada pada kategori tinggi. Distribusi persentase *N-Gain* menunjukkan bahwa 68,2% peserta didik berada pada kategori tinggi dan 31,8% berada pada kategori sedang. Hal tersebut memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *Audio Visual* meningkat.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori kognitif multimedia Mayer (2009), yang mengemukakan bahwa proses belajar mengajar akan lebih efektif saat suatu informasi disampaikan melalui dua saluran pemrosesan, yaitu saluran visual dan auditori. Ketika peserta didik menerima informasi dalam bentuk gambar dan suara secara bersamaan, terjadi penguatan dalam proses penyimpanan yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Pernyataan ini sejalan dengan teori pembelajaran visual auditori, yang menegaskan setiap orang memiliki cara atau pendekatan belajar yang tidak sama, dan penyajian materi dengan perpaduan unsur *visual* dan auditori membantu mengoptimalkan penyerapan informasi bagi lebih banyak peserta didik.

Berdasarkan Tabel 6. yang menunjukkan hasil analisis *N-Gain* terhadap skor C1, C2, dan C3, diketahui bahwa skor *N-Gain* tertinggi terdapat pada C2 yaitu sebesar 0,77, disusul oleh C1 sebesar 0,72, dan C3 sebesar 0,63. Meskipun C1 dan C2 sama-sama berada pada kategori tinggi, skor C2 sedikit lebih tinggi daripada C1. Jumlah soal pada indikator C2 lebih banyak, yakni 12 butir soal, dibandingkan dengan C1 yang hanya memiliki 9 butir soal. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *audio visual* lebih efisien untuk memperluas penguasaan memahami (C2) dibandingkan kemampuan mengaplikasikan (C3), karena visualisasi video lebih membantu proses konseptualisasi daripada penerapan langsung.

Pemanfaatan media ajar audio visual dalam proses belajar dapat memperkuat pemahaman peserta didik karena informasi disajikan dalam bentuk suara dan gambar bergerak yang lebih menarik. Media ini disusun guna memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga dapat mendengarkan penjelasan serta melihat visualisasi konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan video stimulus dalam media *Audio Visual* menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi, sebab mereka mampu menghubungkan materi

yang diterima dengan contoh nyata yang disajikan secara dinamis. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik, terutama pada skor C1 dan C2 yang mencapai kategori tinggi, serta peningkatan pada skor C3 yang berada pada kategori sedang di setiap indikator hasil belajar.

Selain hasil dari skor *N-Gain*, nilai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis *Audio Visual*. Rata-rata nilai LKPD yang mencapai 88,37 yang berada dalam kategori sangat tinggi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu menuntaskan tugas yang diberikan dengan hasil yang memuaskan, yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi.

Media *Audio Visual* yang digunakan juga berubah-ubah sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik lebih bisa menangkap topik pembelajaran yang diberikan. Sehingga media *Audio Visual* dinilai efektif dalam menambah prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian menurut Wiwik *et al.* (2022), mengemukakan bahwa pemanfaatan media *audio visual* untuk mendukung proses belajar mengajar terbukti mampu menambah prestasi belajar peserta didik, sebagaimana diperlihatkan oleh nilai rata-rata yang signifikan setelah implementasinya.

Analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat sesudah penerapan media *Audio Visual*. Hasil belajar mengalami peningkatan secara signifikan terlihat pada Tabel 8. pada hasil uji hipotesis. Hasil uji normalitas sesuai dengan Tabel 7. menunjukkan *pretest* sebesar 0,92 dan *posttest* 0,94. Selanjutnya, pengujian hipotesis memakai *Paired Sample T-Test* yang disajikan pada Tabel 8, menghasilkan nilai sig (1 tailed) kurang dari 0,000 yang menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa implementasi media *Audio Visual* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Hal tersebut sejalan dengan penelitian menurut Gulo *et al.* (2025), yang mengemukakan pemanfaatan media *audio visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses belajar mengajar. Peserta didik lebih terlibat dalam diskusi, sesi tanya jawab, serta kegiatan praktikum yang menggunakan media tersebut.

KESIMPULAN

Penerapan media *audio visual* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi klasifikasi makhluk hidup. Sebelum penerapan, hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan skor rata-rata 9,95, sedangkan setelah penggunaan media *audio visual* meningkat menjadi kategori tinggi dengan rata-rata 21,36. Peningkatan tersebut diperkuat dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,75 yang menunjukkan kategori tinggi, menandakan bahwa media ini mampu memperbaiki pemahaman konsep peserta didik secara efektif. Jika akan melakukan penelitian ini, disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan memperluas jumlah sampel.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Afriyanti, A. A., J. Julia, & Aah Ahmad Syahid. (2023). Perbandingan Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dan Teks untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1719–1729. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6930>
- Ahmad, F. A., Tawil, M., & Rusli, M. A. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Selayar (Studi Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia). *Jurnal IPA Terpadu*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i1.14553>
- Annisa, N. (2022). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN No.69 Galesong 1 Takalar. *Pinisi Journal of Education*, 2(1), 1–21.
- Ariwibowo, P., & Parmin. (2015). Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*, 4(2).

- Corry, M., Elviana, F., Rusti, L., Marsanda, H., & Oni. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3576/pdf>
- Gulo, J. V. H., Telaumbanua, D., Zega, N. A., & Gulo, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta Didik di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 6(1), 163–173.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Jusriani, Muhiddin, N. H., Alim, M. H., & Fatmawati. (2023). Pemanfaatan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik di SMP Negeri 3 Alla. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Pemanfaatan*, 5(2), 889–900.
- Khoirunnisaa, I., Fahri, M., & Amran. (2022). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 8 Aceh Barat. *Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 5(8.5.2017), 2003–2005.
- Meliana, Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(3), 9357–9363. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1742>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Journal UNSIKA*, 659–663.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Permana, A. C. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Discovery Learning Berbantuan LKS Bertema. *Jurnal IPA Terpadu*, 7(1), 12–30.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ramadhani, S. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Audio Visual di Kelas IV SDN Manggarai 09 Pagi Jakarta Selatan. *Inspiratif Pendidikan*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24252/ip.v9i2.15655>
- Ramlawati, Attahira, N., & Samputri, S. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP YPS Singkole Sorowako. 7(1), 93–101. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/ipaterpadu>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
- Sofiah, R., Suhartono, & Hidayah, R. (2020). Optimalisasi Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya melalui Model Sains Teknologi Masyarakat. *Jurnal Proceeding Literasi dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1, 441–451.
- Wiwik, Muh. Tawil, & Arie Arma Arsyad. (2022). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 21 Sinjai. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), 1131–1138. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.760>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi

- Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yunika, F. D. (2023). Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran Di Era 4.0. *CES (Conference of Elementary Studies)*, 286–291.
- Zai, M. S., Laia, S., & Lase, N. K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual pada Pembelajaran Biologi di SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3401–3407. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1318>