



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

Yesi Budiarti¹, Reni Tantri²

¹²Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹yesibudiarti@yahoo.com, ²renitantri17060055@gmail.com

Abstract: *Audio-visual media is a media that can display elements of images and sound elements in an integrated manner when communicating messages or information. Audio visual media is an intermediary media or the use of material and its absorbers through sight and hearing. Thus building conditions that can make students able to gain knowledge, skills and attitudes. The purpose of this study was to determine "The influence of the use of Android-based audio visual learning media on student learning outcomes". This type of research is a quasi-experimental, with the Non-equivalent Control Group Design experimental design. In sampling using a purposive sampling technique. The population and sample in this study were the fifth semester students of the PGSD Study Program, totaling 139 students. Based on the results of the study that the pre-test and post-test scores in the experimental class get a t-test value of 4.06 and a t-table of 1.70 then $4.06 > 1.70$. Then this can be said to be greater than t table. Thus it shows that the hypothesis has a positive influence on the use of android-based audio visual media on student learning outcomes. The magnitude of the influence of the use of audio visual media is 36.34%.*

Keywords: *Android-Based Audio Visual Media, Learning Outcomes*

Abstrak: Media audio visual ini merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan unsur suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual adalah media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Sehingga membangun kondisi yang dapat membuat mahasiswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual Berbasis Android terhadap hasil belajar mahasiswa". Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan bentuk desain eksperimen *Non-equivalent Control Grup Design*. Pada pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester V Program Studi PGSD yang berjumlah 139 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen mendapatkan nilai t_{hitung} 4,06 dan t_{tabel} 1,70 maka $4,06 > 1,70$. Maka hal ini dapat dikatakan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Dengan demikian menunjukkan bahwa hipotesis mempunyai pengaruh positif penggunaan media audio visual berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa. Besarnya pengaruh penggunaan media audio visual adalah sebesar 36,34%.

Kata Kunci : Media Audio Visual Berbasis Android, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi dalam rangka menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Ada dua konsep pendidikan yang sering berkaitan yaitu belajar dan pembelajaran. Pembelajaran pada umumnya usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa. Sehingga terjadi interaksi antara mahasiswa dengan lingkungan, termasuk guru, alat pelajaran, dan sebagainya yang mendukung proses belajar, sehingga tercipta tujuan pembelajaran yang telah di tentukan.

Hasil survei dan observasi pada Program studi PGSD pada mata kuliah pengembangan pembelajaran IPS menyatakan bahwa media yang digunakan adalah berupa media power point, buku teks, dan modul. Penggunaan media tersebut terbiasa dilakukan setiap proses perkuliahan. Hal ini tentu saja membuat mahasiswa merasa bosan dalam mengikuti perkuliahan.

Berdasarkan hasil survey dan observasi belajar tersebut, harus ada usaha untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis android dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Media pembelajaran audio visual berbasis android diharapkan agar dapat mewujudkan situasi belajar lebih efektif sehingga dapat meningkatkan

hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Media pembelajaran audio visual berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dalam kegiatan belajar mahasiswa dan mengurangi kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran audio visual berbasis android umumnya dimaksudkan untuk menarik minat mahasiswa serta meningkatkan motivasi mahasiswa agar mereka aktif dalam mengikuti pembelajaran yang telah diberikan, baik di dalam kelas maupun di tempat lain yang dapat digunakan untuk kegiatan belajarnya.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil belajar mempunyai hubungan erat dengan belajar itu sendiri, yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada diri seseorang baik berupa kecakapan tingkah laku, kacamakan pengalaman, maupun kecakapan wawasan yang dimiliki seseorang dalam mencapai hasil belajar yang di inginkan maka diperlukan adanya proses interaksi antara guru dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa sebagai mana yang telah di kehendaki.

Pengertian hasil belajar yang di kemukakan oleh Savitri (2013) adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar bisa dilihat setelah mahasiswa melakukan kegiatan belajar. Karena belajar merupakan proses dalam diri mahasiswa yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalm perilakunya. Belajar

adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Setelah melakukan kegiatan belajar guru dapat melihat perubahan perilaku mahasiswa. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Karwono dan Mularsih (2012:13) yang menyatakan bahwa Ciri hasil belajar adalah perubahan seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak mampu menjadi mampu, dari tidak trampil menjadi trampil.

Berdasarkan pendapat hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah melakukan belajar dalam mencapai tujuan yang yang diinginkan. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Pengertian media audio visual yang dikemukakan Wati (2016:05) adalah "media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi". Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diyakini dapat menarik minat mahasiswa serta meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar.

Abdulhak, dkk (2013:84) menyatakan bahwa media audio visual adalah suatu representasi (penyajian realitas, melalui penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk menunjukkan pengalaman-pengalaman

pendidikan yang nyata kepada mahasiswa.

Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Panduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arsyad (2014:03) yang menyatakan bahwa "audio visual adalah suatu peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang di tangkap oleh indera pandang dan pendengaran".

Berdasarkan dari berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan unsur suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual adalah media prantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat mahasiswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pengertian *android* yang dikemukakan oleh Sadeli (2014:02) adalah sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk perangkat *mobile (smartphone)* atau pun perangkat tablet (*PDA*). Sistem operasi android dapat digunakan di *martphone* dan di tablet.

Pengertian android juga dikemukakan oleh Supardi (2014:02) adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi,

middleware, dan aplikasi". Selain dapat digunakan di *smartphone* dan *tablet*, *android* juga dilengkapi dengan *middleware* dan aplikasi. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Sifaution, dkk (2017) menyatakan bahwa *android* merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi *middleware*, sistem operasi, dan aplikasi inti yang di-*release* oleh *Google*.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa *android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang dapat digunakan di *smartphone* atau pun perangkat tablet (PDA).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat pengaruh yang mengkaji pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini mencari bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *android* terhadap hasil belajar mahasiswa. Metode eksperimen jenis quasi eksperimen dengan menggunakan metode tes sebagai pengumpulan data hasil belajar setelah mahasiswa diberikan perlakuan. Data yang terkumpul kemudian di analisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil pengujian hipotesis yang telah di analisis maka nantinya dapat di jadikan landasan untuk mengambil kesimpulan.

Rencana penelitian ini pelaksanaan *pre-test* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan *pre-test*

dilakukan 1 kali pertemuan. Selain itu, dilaksanakan proses pembelajaran, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media audio visual berbasis *android*. Sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda yakni dengan menggunakan metode tanya jawab dan metode diskusi bervariasi. Pengukuran yang digunakan adalah dengan memberikan soal kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat ukur pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *android* terhadap hasil belajar. Dari data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Kemudian, dari hasil pengujian hipotesis yang telah dianalisis dijadikan sebagai landasan untuk mengambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa peneliti mendapat hasil uji soal pretes yakni mahasiswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 yakni sebanyak 17 mahasiswa dengan persentase 36,95%, sedangkan mahasiswa yang mendapatkan nilai < 75 yakni sebanyak 29 mahasiswa dan persentasenya 63,33% dikatakan belum tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan masih banyak yaitu 63,04% dari total keseluruhan 46 mahasiswa.

Selanjutnya, dari hasil belajar mahasiswa semester V A sebagai kelas eksperimen yang diberi *treatment* atau

perlakuan menggunakan media audio visual berbasis android bahwa peneliti mendapat hasil uji soal postes yakni mahasiswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 yakni sebanyak 35 mahasiswa dengan persentase 76,08%, sedangkan mahasiswa yang mendapatkan nilai < 75 yakni sebanyak 11 mahasiswa dan persentasenya 23,91%.

Dengan demikian, ada respon yang positif mahasiswa terkait penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa hipotesisnya diterima.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah alat atau yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru untuk menambah pengetahuan dan wawasan, untuk mendorong terjadinya proses belajar yang diinginkan sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan pembelajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang mana alat tersebut dapat memungkinkan terjadinya perubahan pengetahuan yang diperoleh mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual berbasis *android*, media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Panduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek

aslinya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arsyad (2014:03) yang menyatakan bahwa "audio visual adalah suatu peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran". Dalam proses pembelajaran mahasiswa menggunakan *android* mereka masing-masing untuk melihat video yang dibagikan oleh peneliti. Tujuan penggunaan android ini adalah mempermudah kegiatan belajar dan sebagai media komunikasi dan sarana bimbingan mahasiswa. Dengan menggunakan android mahasiswa dapat menyimpan video yang dibagikan oleh peneliti, jadi video tersebut dapat dipelajari di rumah tidak harus di sekolah.

Penggunaan media audio visual berbasis *android* dalam proses pembelajaran diyakini dapat menarik minat mahasiswa serta meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh positif penggunaan media pembelajaran audio visual Berbasis *Android* terhadap hasil belajar mahasiswa." Simpulan tersebut ditunjukkan pada temuan hasil analisis sebagai berikut.

1. Hasil penelitian dari 46 mahasiswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) media audio visual berbasis android terhadap mahasiswa sebanyak 23 mahasiswa atau 76,08%. Sedangkan mahasiswa yang hasil belajar termasuk dalam kategori

- belum tuntas sebanyak 11 mahasiswa atau 23,91%.
2. Dilihat dari hasil perhitungan chi-kuadrat dengan taraf nyata 5% diketahui bahwa χ_{daf}^2 sebesar 7,81, dan χ_{hit}^2 sebesar 7,22. Karena $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$ atau $7,22 < 7,81$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi frekuensi nilai postes pada mahasiswa dari populasi yang berdistribusi normal.
 3. Pada pengujian rumus regresi linier sederhana diperoleh $a = 35,69$, $b = 0,65$ sehingga dengan demikian $Y' = a + bx$, adalah $Y' = 35,69 + 0,65X$. Kemudian, dari hasil analisis yang dilakukan maka terbukti bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan media pembelajaran audio visual Berbasis Android terhadap hasil belajar Program studi PGSD .
 4. Terdapat pengaruh positif penggunaan media audio visual berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa hal ini dibuktikan dengan perhitungan analisis data dapat di ketahui bahwa nilai tersebut $t_{hitung} >$ taraf signifikan 1% yaitu $4,06 > 2,47$, berarti hipotesis H_0 ditolak dengan alternatif H_1 diterima, berarti ada pengaruh positif penggunaan media audio visual berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa Program studi PGSD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, ishak, dkk. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Karwono dan Mularsih. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadeli, Muhammad. (2014). *Toko Buku Online dengan Android*. Palembang: Maxikom
- Savitri, Herdianawati, dkk. (2013). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Inkuiri Berbasis Berpikir Kritis Pada Materi Daur Biogeokimia Kelas X.Bio.Edu. 2 (1) : 99-104.
- Sifauttori, Faris, dkk. (2017). *Pencarian Rumah Makan Berbasis Android*
- Supardi, Yuniar. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Wati, Rima Ega. (2016). *Ragam Medi Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.