

# **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ANTARA SISWA YANG DIAJARKAN DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA KARTU GAMBAR PADA MATERI GERAK PADA TUMBUHAN DI SMP 18 BANDA ACEH**

**Oleh: Eriawati**

*Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*

## **ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran Biologi di SMP Negeri 18 Banda Aceh dipengaruhi banyak faktor, salah satunya adalah kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran biologi, hal tersebut dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran masih kurang dan nilai ulangan harian di bawah nilai KKM 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ditawarkan suatu media pembelajaran, yaitu media audio visual dengan media kartu gambar sebagai salah satu alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan respon siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan yang menggunakan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan. Sampel dipilih dua kelas secara purposive sampling yaitu kelas VIII-3 sebagai kelas audio visual dan kelas VIII-4 sebagai kelas kartu gambar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji t dan lembaran angket menggunakan persentase. Hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,8 > 1,677$ . Hal ini diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan siswa yang menggunakan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan di SMP Negeri 18 Banda Aceh. Pada kelas audio visual lebih baik dari pada kelas kartu gambar. Respon siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual lebih banyak bersifat positif dari pada siswa yang menggunakan media kartu gambar.

**Kata Kunci: Perbandingan Hasil Belajar, Media Audio Visual, Media Kartu Gambar**

## **A. Pendahuluan**

Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar peserta didik dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sesuatu sehingga dapat membantu subyek didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Biologi adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains yang khusus mempelajari tentang segala hal yang berkaitan dengan kehidupan dipermukaan bumi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa SMU Negeri se-Indonesia oleh Badan Pemeriksaan dan Pengawasan Hasil Studi diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar IPA siswa

secara nasional dinilai masih rendah yaitu, pada mata pelajaran Biologi, Fisika, Kimia.<sup>1</sup> Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan.

Berdasarkan pengamatan awal di SMP Negeri 18 Banda Aceh, menunjukkan bahwa proses pembelajarannya sudah baik, namun masih sangat kurang dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa sulit dalam memahami materi pembelajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa<sup>2</sup>. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Biologi di SMP Negeri 18 Banda Aceh, kendala yang dialami guru selama ini dalam pembelajaran biologi ialah siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran Biologi, hal tersebut dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran masih kurang. Ditambah lagi nilai ulangan harian siswa kelas VIII-4 dan VIII-3 banyak yang mendapatkan nilai 60 yang masih di bawah nilai KKM yaitu 70.<sup>3</sup> Berdasarkan hasil observasi peneliti selama 3 bulan di sekolah SMP Negeri 18 Banda Aceh, masalah yang dihadapi di kelas VIII-4 dan VIII-3 dalam kegiatan pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran Biologi khususnya materi gerak pada tumbuhan, karena materi gerak pada tumbuhan bersifat abstrak. Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa secara efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang cocok digunakan pada materi gerak pada tumbuhan adalah media kartu gambar dengan media audio visual agar siswa tidak menghayal saat mempelajari materi gerak pada tumbuhan. Pada media kartu gambar berisi gambar gerak pada tumbuhan dan beberapa pertanyaan sedangkan pada media audio visual dengan menggunakan video gerak pada tumbuhan. Rossi dan Breidlee (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan<sup>4</sup>.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi berapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu

---

<sup>1</sup>Mukh. Khudori, dkk, " Pembelajaran IPA dengan Metode TGT Menggunakan Media Games Ular Tangga dan Puzzle Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa", Jurnal Inkuiri, Vol 1, Nomor 2 (2012), (Online) <http://jurnal.pasca.unsac.id>, diakses pada tanggal 15 Januari 2014

<sup>2</sup>Pengamatan penulis dengan guru mata pelajaran biologi kelas VIII. Tanggal 20 Januari 2014.

<sup>3</sup>Wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Biologi kelas VIII. Tanggal 20 Januari 2014

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 204.

media auditif, media visual dan media audio visual.<sup>5</sup>Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Media kartu gambar adalah media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam kertas berbentuk tulisan, gambar, huruf dan ukurannya kecil seperti bentuk kartu<sup>6</sup>. Kelebihan media kartu gambar dapat menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkrit, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, murah dan gampang diperoleh. Media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua<sup>7</sup>. Keunggulan penggunaan media audio visual yaitu pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, dapat menyajikan objek secara detail, mendorong dan meningkatkan motivasi belajarsiswa, mengandung nilai-nilai tambahan yang dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hubungan belajar dan media pendidikan**

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya<sup>8</sup>. Perubahan tingkah laku ini terjadi melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya. Belajar dapat diartikan sebagai pekerjaan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Apabila lingkungannya baik maka jadi baiklah kepribadiannya, dan apabila lingkungannya tidak baik maka buruklah kepribadiannya. Dalam belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan diri seseorang. Perubahan itu setelah orang tersebut belajar dengan orang lain atau lingkungannya. Belajar bertujuan memperoleh ilmu pengetahuan yang disebut dengan hasil belajar. Menurut Suprijono mengatakan belajar yang eksplisit diusahakan

---

<sup>5</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 211

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal.118-119

<sup>7</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal.118

<sup>8</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 28.

untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instructional effects*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya<sup>9</sup>. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan, untuk mencapai tujuan belajar atau hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang ditandai dengan adanya perubahan kepandaian, kecakapan, dan tingkah laku pada diri siswa itu sendiri. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa berfungsi untuk dapat membantu guru dalam menilai kesiapan anak pada suatu mata pelajaran, mengetahui status anak dalam kelas, membantu guru dalam usaha memperbaiki metode belajar mengajar. Selain itu kegunaan hasil belajar sebagai administrator yaitu memberi laporan kemajuan murid kepada orang tua, memberi ikhtisar mengenai hasil usaha yang dilakukan oleh suatu lembaga pendidikan<sup>10</sup>. Untuk mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang menunjang usaha pembaharuan pendidikan. Dengan kemajuan tersebut, maka pendidikan dewasa ini telah mulai menampakkan perkembangannya baik dalam bidang kedisiplinan, kurikulum, metodologi sampai dengan alat pengajaran yang disebut dengan media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi<sup>11</sup>. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya<sup>12</sup>. Media pembelajaran juga memiliki kegunaan

---

<sup>9</sup>Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Balajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional...*, hal. 22

<sup>10</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 299-302.

<sup>11</sup>Arief S. Sadiman, *dkk, Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1984), hal.6-7.

<sup>12</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan Desain dan Sistem Pembelajaran...*, hal. 204.

tersendiri yaitu memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal, meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi, menambah variasi penyajian materi, pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kejenuhan siswa dalam belajar, memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa, memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi materi yang abstrak, meningkatkan keingintahuan siswa, memberikan stimulus dan mendorong respon siswa<sup>13</sup>. Media kartu gambar termasuk ke dalam media visual. Media kartu gambar menurut kamus besar bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal yang tidak berapa besar<sup>14</sup>. Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu gambar merupakan salah satu bahan cetak yang masuk dalam media pendidikan yang dapat memperjelas dan menyampaikan materi pelajaran. Media kartu gambar tidak hanya menampilkan bahan tulisan saja, akan tetapi sekaligus dengan gambar yang berukuran kecil seperti kartu sehingga menghasilkan tampilan visual menarik yang dapat menarik perhatian dan merangsang gairah belajar siswa. Media kartu gambar tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

## 2. Materi Gerak pada Tumbuhan di SMP

Ruang lingkup materi gerak pada tumbuhan berdasarkan kurikulum Sekolah Menengah Pertama, Standar Kompetensi: 2. Memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia. Sedangkan Kompetensi Dasar: 2.3 Mengidentifikasi macam-macam gerak pada tumbuhan, yang bertujuan menjelaskan macam-macam gerak pada tumbuhan, menjelaskan perbedaan gerak tropisme dengan gerak nasti, dan memberikan contoh macam-macam gerak dan penyebab terjadi gerak pada tumbuhan. Pelajaran berlangsung menggunakan media audio visual (video gerak pada tumbuhan) pada kelas VIII-3 dan media kartu gambar pada kelas VIII-4. Pelajaran ini berlangsung selama dua kali pertemuan perkelas.

### 1. Pengertian Gerak pada Tumbuhan

Hewan dan manusia sebagai makhluk hidup memiliki ciri bebas bergerak dan mampu menanggapi rangsang, karena keduanya memiliki sistem saraf. Sedangkan tumbuhan tidak

---

<sup>13</sup>Nurhayati dan Lukman W, Strategi Belajar Mengajar (Makasar: Jurusan Biologi FMIPA UNM. 2004), hal. 36.

<sup>14</sup>Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 524.

memiliki sistem saraf, tetapi dapat menerima dan menanggapi rangsang yang diterimanya. Dengan kata lain, tumbuhan memiliki kepekaan terhadap rangsangan yang disebut iritabilitas. Gerak pada tumbuhan disebabkan karena rangsangan yang diterima oleh Plasmodemata. Rangsangan selalu bekerja pada sistem mesin yang menjadi bagian tumbuhan dan bagian yang menerima rangsangan (reseptor). Setelah rangsangan diterima, kemudian diubah (transduksi) menjadi bentuk lain, yang kemudian diteruskan menjadi suatu respon. Hal itulah yang menyebabkan timbulnya gerak pada tumbuhan<sup>15</sup>. Berdasarkan asal rangsangan dan jenis rangsangan yang mempengaruhi tumbuhan, gerak tumbuhan dapat dibedakan dua macam, yaitu gerak etionom dan endonom. Jika gerak tumbuhan terjadi karena rangsangan dari luar disebut dengan gerak etionom, sedangkan rangsangan dari dalam tumbuhan disebut dengan gerak endonom. Jenis rangsangan juga belum jelas sehingga ada pakar yang menyebutkan gerakan tersebut terjadi karena kemauan tumbuhan itu sendiri, maka sering disebut gerak otonom<sup>16</sup>.

#### a. Gerak Etionom atau Esionom

Gerak etionom merupakan reaksi gerak tumbuhan yang disebabkan oleh adanya rangsangan dari luar. Berdasarkan hubungan antara arah respon gerakan dengan arah asal rangsangan, gerak etionom dapat dibedakan menjadi gerak tropisme, taksis, dan nasti.

#### b. Gerak Endonom

Gerak tumbuhan yang disebabkan oleh rangsangan atau faktor-faktor yang diduga berasal dari dalam tumbuhan itu sendiri disebut gerak endonom atau gerak otonom. Gerak ini dikenal pula sebagai gerak spontans, tanpa ada pengaruh rangsangan dari luar. Gerak endonom dibagi menjadi dua yaitu gerak nutasi dan gerak higroskopis.

### 3. Metodologi penelitian

#### a. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian perbandingan (comperativa Study) dengan rancangan pre-eksperimen. Penelitian ini

---

<sup>15</sup>Frank B Salisbury dan Cleon W Ross, Fisiologi Tumbuhan Jilid Tiga,(Bandung: ITB, 1995), hal. 97.

<sup>16</sup>Neil A. Campbell dkk, Biology Jilid Dua, (Jakarta : Erlangga, 2003), hal. 389.

menggunakan dua kelas sebagai sampel, di mana kelas eksperimen menggunakan media audio visual (video) dalam proses belajar, sedangkan kelas kontrol menggunakan media kartu gambar (gambar dan pengertian) dalam proses belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka pada siswa diberikan tes yaitu berupa pre test dan post test.

Table rancangan penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Audio Visual	O1	X1	O2
Kartu Gambar	O3	X2	O4

(*The Static Group Pretest-Posttest Design*)<sup>17</sup>

#### b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Banda Aceh, pada semester genap tahun 2014.

#### c. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan seluruh subjek penelitian yang akan diteliti dengan tujuan mendapatkan data yang sesungguhnya. Yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh Tahun Ajaran 2014/2015 kelas VIII. Untuk mempermudah pengumpulan data suatu penelitian maka digunakan sampel. Adapun cara pengambilan sampel adalah dengan cara purposive sampling atau sampling pertimbangan, Yang menjadi pertimbangan guru dan peneliti adalah Materi gerak pada tumbuhan diajarkan di kelas VIII, jumlah siswa sama banyak, tingkat pintar siswa kelas VIII-3 dan VIII-4 sama

#### d. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal test dan angket pernyataan untuk melihat respon siswa. Dalam sebuah penelitian diperlukan data penelitian yang valid, untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan data lapangan. Teknik pengumpulan ini bertujuan untuk mengumpulkan data pada materi gerak pada tumbuhan melalui media audio visual dan media kartu gambar. Untuk mendapatkan data di lapangan digunakan alat pengumpulan data yaitu lembaran soal tes (pre-test dan post-test) dan angket (untuk mengetahui hasil apakah proses pembelajaran yang digunakan mendapat respon yang baik dari

---

<sup>17</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 209.

siswa atau tidak). Teknik analisis data menggunakan uji t dan lembaran angket menggunakan persentase

#### 4. Hasil penelitian

##### a. Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil pre-test, pada kelas audio visual hanya 3 orang siswa dan kelas kartu gambar 5 siswa yang dapat mencapai nilai KKM. Setelah penggunaan media audio visual pada materi gerak pada tumbuhan siswa kelas audio visual, terjadi peningkatan dimana hasil post-test 26 siswa dapat mencapai nilai KKM dan hanya 2 siswa saja yang tidak mencapai nilai KKM. Pada kelas kartu gambar juga terjadi peningkatan dimana hasil post-test 24 siswa dapat mencapai nilai KKM dan hanya 4 siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Data nilai post test pada kelas audio visual dan kartu gambar juga terlihat bervariasi, dimana nilai post test kelas audio visual terendah yang di peroleh siswa adalah 52 dan hanya di peroleh oleh satu orang siswa saja, sementara nilai post-test tertinggi yang di peroleh siswa yaitu 100 dan nilai ini juga hanya di peroleh oleh 3 orang siswa. Sedangkan nilai post test terendah kelas kartu gambar adalah 48 yang hanya di peroleh oleh satu orang siswa saja, sementara nilai post test kelas kartu gambar tertinggi yaitu 88 yang hanya di peroleh oleh 5 orang siswa. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa adanya perbedaan antara nilai siswa yang di ajarkan dengan menggunakan media audio visual dan siswa yang di ajarkan dengan menggunakan media kartu gambar.

Hasil belajar siswa pada materi gerak pada tumbuhan yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual lebih meningkat dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kartu gambar. Nilai rata-rata pre-test 47,57 dan nilai post-test 80,86 pada kelas audio visual sedangkan pada kelas kartu gambar mendapat nilai pre-test 52,29 dan nilai post-test 75,57. Dari nilai rata-rata pada kelas audio visual lebih meningkat dari pada kelas kartu gambar. Pembelajaran selalu lebih efektif jika melibatkan banyak indera. Ini berarti lingkungan pembelajaran harus melibatkan penglihatan, pendengaran, dan gerakan<sup>18</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan audio visual pada materi gerak pada tumbuhan lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan nilai post-test maka kita dapat analisis secara statistik menggunakan uji t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dari hasil uji t memperlihatkan bahwa  $t_{hitung}$  untuk nilai post-test mendapat nilai = 4,8 dengan dk 54 diperoleh  $t_{tabel}$  1,677. Berdasarkan uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$

---

<sup>18</sup> Gavin Reid, *Memotivasi Siswa di Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2009), hal 58



yaitu  $4,8 > 1,677$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan siswa yang menggunakan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan di SMP Negeri 18 Banda Aceh.

b. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio Visual dan Media Kartu Gambar

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual dan media kartu gambar diketahui dengan memberikan angket kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual lebih banyak bersifat positif dari pada siswa yang menggunakan media kartu gambar. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa di kelas audio visual lebih baik dari pada hasil belajar di kelas media kartu gambar. Apabila guru hanya menjelaskan saja pada pelajaran biologi tidak menggunakan media maka siswa hanya menghayal apa yang dijelaskan oleh gurunya. Karena pelajaran Biologi merupakan pelajaran tentang alam sekitar, khususnya materi gerak pada tumbuhan siswa hanya membayangkan bentuk gerak pada tumbuhan itu. Karena gerak pada tumbuhan bersifat abstrak maka digunakan media audio visual, sehingga siswa dapat melihat bagaimana tumbuhan dapat bergerak dan siswa lebih mengerti materi gerak pada tumbuhan, karena walaupun kita tidak dapat melihat secara langsung bagaimana tumbuhan tersebut dapat bergerak akan tetapi siswa dapat lebih mendalami dan juga dapat menambah ingatannya tentang gerak yang terjadi pada tumbuhan. Menurut Arief S. Sadiman mengatakan, "Media audio visual dapat digunakan sebagai pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, dapat menyajikan objek secara detail"<sup>19</sup>. Pembelajaran yang diserap melalui penglihatan (media visual), sekaligus dengan pendengaran (media audio), dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Salah satu keuntungan penggunaan media audio visual adalah tampilannya dapat dibuat semenarik mungkin, agar anak tertarik untuk mempelajarinya.

Suatu pembelajaran dikatakan sukses apabila siswa mendapatkan hasil belajar yang baik, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik itu maka guru juga ikut menentukan kesuksesan dalam belajar. Salah satu yang bisa dilakukan oleh guru adalah pemilihan media juga berpengaruh terhadap hasil belajar, maka dari itu guru dapat menggunakan media audio

---

<sup>19</sup> Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan..., hal.74-75.

visual untuk pembelajaran pada materi gerak pada tumbuhan, karena penelitian ini mendapatkan hasil yang positif dan dapat diterapkan oleh guru disekolah-sekolah.

## 5. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan siswa yang menggunakan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan di SMP Negeri 18 Banda Aceh dan respon siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual lebih banyak bersifat sangat positif dari pada siswa yang menggunakan media kartu gambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sofyan, Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi, Jakarta: UIN Jakarta Prss, 2006.
- Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Gafindo Persada, 2008.
- Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Pers, 1984.
- Arifin Zainal, Penelitian Pendidikan, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arinto Nugroho, Biology , Jakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2010.
- Azhar Arsyad, Pengertian Media Audio Visual, Bandung: PT. Cipta Karya, 2010.
- Frank B Salisbury dan Cleon W Ross, Fisiologi Tumbuhan Jilid Tiga, Bandung: ITB, 1995.
- Gavin Reid, Memotivasi Siswa di Kelas, Jakarta: Indeks, 2009.
- Mudjiono dan Dimiyati, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional, Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2013.
- Mukh. Khudori, Ashadi dan M.Masykuri, “Pembelajaran IPA dengan Metode TGT Menggunakan Media Games Ular Tangga dan Puzzle Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa”, *Jurnal Inkuiri*, Vol 1, Nomor 2 (2012), (Online) <http://jurnal.pasca.uns.ac.id>, diakses pada tanggal 15 Januari 2014.
- Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Neil A. Campbell dkk, Biology Jilid Dua, Jakarta : Erlangga, 2003.
- Nurhayati dan Lukman W, Strategi Belajar Mengajar, Makasar: Jurusan Biologi FMIPA UNM, 2004.
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Sardiman A.M. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Radja grafindo Persada, 2009.
- Sudjana, Metode Statistika, Bandung: Tarsito, 2002.
- Suharmi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta, 1991.

Suharsimi Arikunto, Penelitian, Yogyakarta: Rineka cipta, 1993.

Sumadi Suryabrata, Psikologi Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.

Wina sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.

Woro Sumarni, Soeprodjo, dan Krida Puji Rahayu, "Efektivitas Penerapan Metode Kasus Menggunakan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 3 No.1, 2009, hlm 345-353 (Online) journal. unnes. ac. id/ nju/ index. php/ JIPK/ article/ view/1264, diakses pada tanggal 11 April 2014.

Yimusunarto, Percobaan Perancangan Analisa dan Interpretasi, Jakarta: PT. Gramedia, 2000.