

MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SBK

Fifa Zamroin

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Email: zamroinfifa@gmail.com

Abstract

This study aims to enhance students' learning activities in the Arts, Culture, and Skills (SBK) subject using audio-visual media. A Classroom Action Research (CAR) method was applied to fifth-grade students of MI Al-Hikmah Cipatat, focusing on traditional Indonesian dance material. The results showed an increase in students' engagement from 41.73% (moderate) in the pre-cycle to 71.3% (good) in cycle 1 and 97.82% (very good) in cycle 2. Audio-visual media provided clear visualization of dance movements, improving students' understanding, interest, and motivation. This media also facilitated teachers in creating more interactive and structured learning. The study recommends implementing audio-visual media to enhance learning effectiveness, particularly in arts education, and encourages teachers to continue innovating in teaching processes.

Keywords: *Audio-Visual Media, Learning Activities, Traditional Dance.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan menggunakan media audio visual. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diterapkan pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Cipatat, dengan fokus pada materi tari Nusantara. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari 41,73% (kategori sedang) pada pra siklus menjadi 71,3% (baik) pada siklus 1 dan 97,82% (sangat baik) pada siklus 2. Media audio visual memberikan visualisasi gerakan tari yang jelas, meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi siswa. Media ini juga memfasilitasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan terstruktur. Studi ini merekomendasikan penerapan media audio visual untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi seni budaya, serta mendorong guru untuk terus berinovasi dalam proses pengajaran.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Aktivitas Belajar, Tari Nusantara.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 bab 1 ayat 1 diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (M. Sobry Sutikno, 2010: 204). Menurut W.J.S Poerwadarminta dalam Anas Salahudin (2011: 21), pendidikan adalah aktivitas bimbingan yang disengaja untuk mencapai kepribadian yang luhur, baik yang berkaitan dengan dimensi jasmani, rohani, akal maupun moral.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Menurut Oemar Hamalik (2010: 50), mengajar atau mendidik itu adalah memberikan bimbingan belajar kepada murid. Setiap siswa memiliki banyak potensi-potensi yang siap untuk berkembang. Siswa memiliki kebutuhan, minat, tujuan, abilitas, inteligen, dan emosi. Individu siswa berbeda satu sama lainnya dan

masing-masing berkembang menurut pola dan caranya sendiri. Karena ia hidup maka ia melakukan banyak aktivitas dan mengadakan interaksi dengan lingkungannya.

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu pengetahuan itu dengan baik (Slameto, 2010: 36).

Jadi, aktivitas belajar itu sesungguhnya bersumber dari dalam diri sendiri. Guru berkewajiban menyediakan lingkungan yang serasi agar aktivitas itu menuju ke arah sasaran yang diinginkan. Dengan kata lain guru bertindak selaku organisator belajar kepada siswa yang potensial itu, sehingga tujuan di atas tercapai secara optimal. Hakikat belajar siswa madrasah menurut UU Sisdiknas No. 20 Pasal 2 menyatakan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, 2013: 5). Maka dari itu guru harus mampu menemukan pembelajaran yang tepat untuk diberikan kepada anak. Selain itu guru harus dapat memotivasi diri untuk mengerti cara berpikir anak.

Pada dasarnya anak usia SD/MI seperti yang dikemukakan oleh Piaget dalam Desmita (2008: 46), bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi. Piaget mencoba mengkaji tingkah laku anak melalui aktivitas bermainnya, karena ia ingin menguji bagaimana anak-anak dapat menyesuaikan konsepnya terhadap berbagai tata aturan. Dengan kata lain, permainan akan memberikan kecepatan kepada anak untuk melatih keterampilan fisik, keterampilan-keterampilan sosial dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual. Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motorik mereka, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik.

Selain itu, melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan yang dimiliki oleh peserta didik diantaranya adalah keterampilan seni dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Ki Hajar Dewantara seorang tokoh Pendidikan Nasional (1962) dalam Bandi dkk (2009: 13) mengatakan bahwa seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni tersebut. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu bahan untuk pengembangan potensi dan bakat siswa serta keunikan perannya yang tidak mampu diimbangi oleh mata pelajaran lain. Seni budaya dan keterampilan di MI pada umumnya mempelajari empat unsur yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni keterampilan, sehingga dalam empat unsur tersebut peserta didik bebas mengekspresikan potensi dan bakatnya dalam seni.

Pada kurikulum 1994 Sekolah Dasar, pelajaran kesenian diwadahi oleh mata pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian, sedangkan pada kurikulum 2002 nama mata pelajaran tersebut menjadi Kesenian lagi dan pada kurikulum 2004 menjadi Seni Budaya dan Keterampilan. Tujuan mata pelajaran ini yaitu:

1. Mengembangkan sikap toleransi, demokrasi, beradab, dan rukun dalam masyarakat majemuk,
2. Mengembangkan intelektual, imajinasi, dan ekspresi melalui seni,
3. Mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, dan kreativitas,
4. Menerapkan teknologi dalam berkarya dan dalam menampilkan karya seni,
5. Menanamkan pemahaman tentang dasar – dasar berkesenian.

(Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, Mei 2002) yang dikutip dalam Juju Masunah dan Tati Narawati (2003: 250).

Pada dasarnya mata pelajaran SBK di MI merupakan mata pelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif dan menyenangkan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Akan tetapi pada kenyataannya berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan pada pembelajaran SBK Kelas V di MI Al Hikmah Cipatat Kabupaten Bandung Barat, terdapat beberapa permasalahan mengenai proses pembelajaran SBK terutama dalam Materi Menyajikan Tari Nusantara Daerah dengan Iringan.

Adapun permasalahan-permasalahannya yaitu :

1. Kurang perhatian siswa terhadap guru yang menyampaikan materi menyajikan tari nusantara daerah dengan iringan.
2. Guru sulit untuk menyampaikan gerakan-gerakan tari nusantara daerah dengan iringan.
3. Perolehan nilai unjuk kerja setiap siswa pada mata pelajaran SBK materi menyajikan tari Nusantara daerah belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun nilai KKM mata pelajaran ini yaitu 70.

Hal ini disebabkan karena guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode demonstrasi dan menyuruh memperhatikan kepada siswa sehingga membuat siswa jenuh serta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Kurangnya media yang menunjang proses belajar mengajar tersebut mengakibatkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media yang dapat digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan diantaranya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan jenis media yang mengintegrasikan indra penglihatan dan indra pendengaran. Dengan kata lain baik unsur suara atau unsur gambar berasal dari suatu sumber (Uus Ruswandi dan Badrudin, 2008: 38).

B. KAJIAN PUSTAKA

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan prinsip dasar dalam proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik maupun mental siswa untuk mengubah tingkah laku melalui kegiatan belajar (Wina Sanjaya, 2006). Aktivitas ini mencakup kegiatan seperti bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan bekerja sama. Indikator:

1. Kegiatan visual: membaca, mengamati gambar atau eksperimen.
2. Kegiatan lisan: bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat.
3. Kegiatan menulis: membuat rangkuman, laporan.
4. Kegiatan mental: menganalisis, membuat keputusan.
5. Kegiatan emosional: menunjukkan minat, keberanian, dan ketenangan.

Media Audio Visual

Media audio-visual adalah alat pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan pesan pendidikan, seperti video atau film (Syaiful Bahri Djamarah, 2010). Media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Indikator:

1. Menggunakan video atau film untuk menjelaskan materi.
2. Memanfaatkan kombinasi suara dan gambar untuk menyampaikan informasi.
3. Mengukur tingkat keterlibatan siswa melalui aktivitas mendengar dan mengamati.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

SBK adalah mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi dan kreativitas siswa melalui seni, budaya, dan keterampilan khas Nusantara. Pendekatan dalam pembelajaran ini

mencakup "belajar dengan seni," "belajar melalui seni," dan "belajar tentang seni" (Cut Kamaril, 2007). Indikator:

1. Mengapresiasi keunikan karya seni Nusantara, seperti motif hias dan gerak tari.
2. Mengekspresikan diri melalui seni, seperti membuat karya seni rupa atau menyajikan tari Nusantara.
3. Membangun sikap apresiatif terhadap seni budaya daerah lain.

Tari Nusantara

Tari Nusantara adalah seni gerak yang mencerminkan budaya dan nilai-nilai suatu daerah, seperti Tari Saman dari Aceh dan Tari Indang dari Sumatera Barat (Widia Pekerti, 2007). Tari berfungsi untuk upacara, hiburan, pertunjukan, dan pendidikan. Indikator:

1. Menyiapkan penyajian tari Nusantara dengan iringan.
2. Mengenali keunikan gerak, busana, dan perlengkapan seni tari daerah.
3. Melibatkan siswa dalam pentas seni untuk meningkatkan keberanian dan kekompakan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al-Hikmah Cipatat, yang terdiri dari 23 siswa (13 laki-laki dan 10 perempuan). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing bertujuan meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan media audio visual. Data dikumpulkan melalui observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Penggunaan media pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa, sesuai dengan pendapat Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dan tes unjuk kerja pada setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas intervensi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada materi menyajikan tari Nusantara daerah menggunakan media audio visual. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus 1, dan siklus 2, dengan melibatkan siswa kelas V MI Al-Hikmah Cipatat sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas belajar siswa dan pencapaian hasil tes unjuk kerja setelah penggunaan media audio visual.

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilakukan tanpa bantuan media audio visual. Guru menyampaikan materi Tari Saman dari Aceh dengan metode demonstrasi dan verbal. Namun, pendekatan ini kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa berada pada rata-rata 41,73% dengan kategori sedang. Selain itu, hasil tes unjuk kerja menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya 38,69%, di mana 20 dari 23 siswa dinyatakan tidak lulus. Faktor-faktor seperti kurangnya antusiasme, kesulitan menghafal gerakan tari, serta keterbatasan media pendukung menjadi hambatan utama dalam pembelajaran ini.

Pada siklus 1, pembelajaran mulai menggunakan media audio visual berupa video Tari Saman. Media ini memberikan visualisasi gerakan tari yang lebih jelas, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengikuti gerakan yang diajarkan. Aktivitas siswa meningkat signifikan menjadi 71,3%, yang tergolong kategori baik. Selain itu, rata-rata nilai tes unjuk kerja meningkat menjadi 68,26%, dengan 11 siswa lulus. Penggunaan video tari tidak hanya membantu siswa mengingat gerakan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka dalam menari.

Siklus 2 difokuskan pada pengajaran Tari Indang dari Sumatera Barat dengan tetap menggunakan media audio visual. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan lebih lanjut dalam aktivitas siswa, yang mencapai rata-rata 97,82%, masuk dalam kategori sangat baik. Dalam tes unjuk kerja, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 90,43%, dengan seluruh siswa dinyatakan lulus. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan efektivitas media audio visual, tetapi juga keberhasilan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dalam berpartisipasi, dan kualitas penampilan mereka secara keseluruhan juga membaik.

Keberhasilan penggunaan media audio visual pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Media ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya, sekaligus membantu mereka memahami konsep yang lebih kompleks dengan cara yang sederhana. Dengan menonton video tari, siswa tidak hanya belajar menghafal gerakan tetapi juga mendapatkan inspirasi estetika dan rasa seni yang lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan media audio visual juga meningkatkan peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menghemat waktu demonstrasi manual, sehingga lebih banyak waktu yang dialokasikan untuk melatih siswa dan memberikan umpan balik. Guru juga dapat lebih fokus dalam membimbing siswa yang membutuhkan perhatian khusus, terutama bagi mereka yang awalnya kesulitan mengikuti gerakan tari.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, siswa lebih mudah menerima materi dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Pembelajaran berbasis media audio visual juga memberikan variasi dalam metode pengajaran yang dapat mencegah kejenuhan dan membuat siswa lebih tertarik terhadap materi seni budaya.

Dengan demikian, media audio visual layak untuk diterapkan secara lebih luas, terutama dalam pembelajaran seni budaya yang memerlukan aspek keterampilan dan visualisasi. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan penggunaan media audio visual dapat dieksplorasi dalam berbagai mata pelajaran lain untuk mengukur efektivitasnya terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan.

E. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) materi menyajikan tari Nusantara daerah dengan iringan di kelas V MI Al-Hikmah Cipatat. Pada tahap observasi awal (pra siklus), aktivitas siswa hanya mencapai 41,73%, tergolong kategori sedang. Namun, setelah penggunaan media audio visual, aktivitas siswa meningkat menjadi 71,3% pada siklus 1 dan mencapai 97,82% pada siklus 2 dengan kategori sangat baik. Hasil ini membuktikan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, mempermudah siswa memahami materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar media audio visual digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Guru juga diharapkan terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tepat dan melibatkan interaksi aktif dengan siswa. Selain itu, kerja sama antarpendidik dalam berdiskusi dan berbagi pengalaman terkait inovasi pembelajaran akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bandi, dkk. (2009). *Dasar-Dasar Seni dan Budaya*. Bandung: Alfabeta.
- Diedrich, P. B. dalam Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faturrohman, P., & Sutikno, M. S. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Gunarsah, G., & Mulyadi, Y. (2009). *Seni Budaya Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jazuli, M. (1994). *Pendekatan Seni dan Budaya*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kamaril, C.. (2007). *Seni dan Kreativitas dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Masunah, J., & Narawati, T. (2003). *Pengajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, N. (2006). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ruswandi, U., & Badrudin. (2008). *Media Pembelajaran Modern*. Bandung: CV Alfabeta.
- Salahudin, A. (2011). *Dasar-Dasar Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno, M. S. (2010). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003: Analisis dan Implementasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilawati, W. (2012). *Pengelolaan Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: Grasindo.