

## MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nisa Silvia Nurhidayah<sup>1</sup>, Ilah<sup>2</sup>, Nur Rizqi Arifin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email Koresponden: [nisa\\_silvia\\_nurhidayah@student.unigal.ac.id](mailto:nisa_silvia_nurhidayah@student.unigal.ac.id)<sup>1</sup>

Email Penulis: [ilah65@unigal.ac.id](mailto:ilah65@unigal.ac.id)<sup>2</sup>, [nur\\_rizqi\\_arifin@unigal.ac.id](mailto:nur_rizqi_arifin@unigal.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*The importance of learning outcomes as a benchmark for the success of the educational process. It is stated that one of the causes of low learning outcomes is the error in selecting learning media. To overcome this problem, a study was conducted by applying flashcard-based audio-visual learning media and comparing it with conventional methods. The aim was to see whether there was a comparison of learning outcomes between two groups of students, especially after the intervention (posttest). This study applied a None-equivalent Control Group Design with a purposeful sampling technique to determine the sample. Two homogeneous classes were selected as research subjects. This study was in the form of data testing using t-tests and N-Gain tests. The results (output) of the study showed three main findings: 1) Differences in the improvement of student learning outcomes in the group using flashcard-based audio-visual media, both in the initial and final measurements; 2) Differences in the improvement of student learning outcomes in the group using conventional methods, both in the initial and final measurements; 3) There was a significant difference in learning outcomes at the time of the posttest between the group using flashcard-based audio-visual media and the group using conventional methods. This shows that the use of flashcard-based audio-visual media is more effective and proven to be superior to conventional methods in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** Audio Visual Learning Media, Improving Learning Outcomes.

### ABSTRAK

Pentingnya hasil belajar sebagai tolok ukur keberhasilan proses pendidikan. Dinyatakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kesalahan dalam memilih media pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah penelitian dilakukan dengan mengaplikasikan media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* dan mengkomparasikan dengan metode konvensional. Tujuannya adalah untuk melihat apakah ada komparasi hasil belajar antara dua kelompok peserta didik, khususnya setelah intervensi (*posttest*). Penelitian ini mengaplikasikan desain *None-equivalent Control Group Design* dengan teknik *purpose sampling* untuk menentukan sampel. Dua kelas yang homogen dipilih sebagai subjek penelitian. Studi ini berupa pengujian data yang menggunakan uji *t-test* dan uji *N-Gain*. Hasil (*Output*) penelitian menunjukkan tiga temuan utama: 1) Perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok yang menggunakan media audio visual berbasis *flashcard*, baik pengukuran awal maupun pengukuran akhir; 2) Perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok yang menggunakan metode konvensional, baik pengukuran awal maupun pengukuran akhir; 3) Ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar pada saat *posttest* antara kelompok yang menggunakan media audio visual berbasis *flashcard* dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *flashcard* lebih efektif serta terbukti lebih unggul dari metode konvensional dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Audio Visual, Peningkatan Hasil Belajar.

Cara sitasi: Nurhidayah, N.S., Ilah., & Arifin, N. R (2026). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6 (2), 529-534.

## PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya capaian hasil belajar peserta didik masih menjadi permasalahan yang umum terjadi di berbagai satuan pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan temuan pra-survey diketahui bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik masih belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh lembaga pendidikan. Hal ini dapat diamati melalui evaluasi penilaian sumatif akhir semester (PSAS) peserta didik khususnya mata Pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian kelas X semester 1 di SMKN 1 Ciamis tahun ajaran 2024/2025 dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

Mengindikasikan pra-survey di SMK Negeri 1 Ciamis, hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian kelas X menunjukkan bahwa dari 179 peserta didik, hanya 31% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 69% lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Fakta ini mengindikasikan perlunya intervensi dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Pendekatan yang berpotensi dapat mengeskalisasi output peserta didik adalah pengaplikasian media audio visual berbasis *flashcard*. Media ini memadukan unsur visual dan audio yang mampu merangsang lebih banyak indera belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh. *Flashcard* sebagai bagian dari media audio visual juga dinilai praktis dan fleksibel dalam menyampaikan informasi pembelajaran secara singkat dan menarik. Hal ini juga diungkapkan oleh Mahnun (2012:27) "Penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, mengingat proses belajar bertumpu pada kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup. Upaya yang ditempuh harus menciptakan situasi belajar yang dapat menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien".

Hasil temuan dari penelitian tersebut, maka perlu dilakukan penggantian media pembelajaran ke variasi media pembelajaran audio visual yang dapat melibatkan dua arah sekaligus, yaitu: indera penglihatan dan indera pendengaran. Hal ini sependapat dengan Serungke (2023:3505) "Media Audio Visual merupakan sebuah alat yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna serta disertai dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran menjadi salah satu perencanaan yang harus dipersiapkan oleh guru untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik serta dapat memebrikan motivasi kepada siswa dalam belajar".

Salah satu media pembelajaran audio visual yaitu media *flashcard*. Media ini berbentuk kartu yang menggambarkan fakta dengan menggunakan simbol, kata, dan angka. Media pembelajaran ini terjangkau dan mudah untuk diingat agar informasi yang disampaikan lebih cepat diterima oleh peserta didik. Berdasarkan hal ini sependapat dengan Ananda & Sutriyani (2023:194) "Media *flashcard* berbasis audio visual menghadirkan pendekatan yang menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami serta lebih menarik. Melalui elemen visual yang kuat, media ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks dengan lebih jelas".

Berdasarkan dari temuan, studi ini tujuan untuk memecahkan *output* dalam mengukur hasil belajar peserta didik dengan mengaplikasikan media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* pelajaran Dasar Program Keahlian. Media pembelajaran ini dapat membantu dalam kesuksesan belajar, dimana peserta didik lebih mudah memahami informasi secara dua arah, yaitu: audio dan visual bersamaan serta diperjelas dengan simbol, huruf maupun angka.

## METODE PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini terdiri dari media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* dan hasil belajar, dengan menggunakan instrumen penelitian *pretest* dan *posttest*. Studi ini mengaplikasikan teknik *Quasi Eksperimen* dengan desain *None-equivalent Control Grup Design*.

Studi penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (menerima media pembelajaran baru) dan kelompok kontrol (menggunakan metode pengajaran konvensional). Pemilihan responden dalam studi ini mengaplikasikan *purposive sampling*, dengan menguraikan sampel berdasarkan kriteria atau karakteristik khusus yang relevan. Penyelidikan ini mengaplikasikan data primer (utama) dan data sekunder. Data primer merupakan pengumpulan data yang merujuk langsung pada peneliti, seperti output dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Sedangkan data sekunder merupakan data yang didapat dari lokasi penelitian, seperti data administratif, informasi pendukung, atau nilai evaluasi akhir semester ganjil. Hasil studi penelitian berupa data dengan menggunakan cara berikut: wawancara, observasi (pengamatan) serta tes.

### Uji Instrumen Penelitian

Berikut paparan output uji instrument:

1. Uji Validitas
2. Uji Reliabilitas
3. Taraf Kesukaran
4. Daya Pembeda

### Uji Prasyarat Statistika

Uji prasyarat statistika dilakukan dengan dua pengujian utama:

1. Uji Homogenitas
2. Uji Normalitas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Flashcard* Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) Dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) Pada Kelas Eksperimen

Tabel 1. Output Uji *T-Test* Kelas Eksperimen

Group Statistics					
Keterangan	Jumlah	Rata-rata	Standar Deviasi	Std. Error Mean	<i>T-Test</i>
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	35	48,7614	12,50142	2,11313	15,83
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	35	85,3337	6,00640	1,01527	

Berdasarkan perhitungan hasil uji-t pada kelas eksperimen, nilai  $t_{hitung}$  yang didapat adalah 15,83. Nilai ini jauh lebih besar daripada  $t_{tabel}$  (1,67) pada tingkat probabilitas 0,05 dengan derajat kebebasan 68. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Artinya, ada komparasi yang signifikan antara *outout* peserta didik sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* dengan mengaplikasikan media audio visual berbasis *flashcard*. Nilai *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan nilai *pretest*.

Output penelitian mengindikasikan adanya eskalasi signifikan dalam hasil output peserta didik yang mengaplikasikan media pengajaran audio visual. Peningkatan ini terlihat jelas dari komparasi nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata awal sebesar 48,76 meningkat drastis menjadi 85,33 pada pengukuran akhir. Peningkatan ini menunjukkan selisih peningkatan sebesar 36,57, atau sekitar 27,27%. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil perhitungan N-Gain yang mencapai 0,71 (dalam kategori tinggi), yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif dalam

eskalasi hasil belajar peserta didik. Penggunaan media ini juga diklaim meningkatkan daya ingat peserta didik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga materi lebih mudah diserap dan diingat. Hal ini sejalan dengan pendapat Warongsa (2025:1318) bahwa: “Siswa yang belajar dengan media audio visual memiliki tingkat keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, hasil uji regresi menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual secara positif mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* menuntut peserta didik untuk memahami materi pembelajaran bukan hanya mendengar dan melihat saja tetapi harus mampu mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Hal ini dapat dibuktikan melalui perbedaan nilai rata-rata pada antara test awal maupun test akhir yang berimplikasi terhadap eskalasi output belajar di kelompok eksperimen, artinya media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* sangat tepat digunakan pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian dengan kompetensi dasar jurnal umum.

### Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) Dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) Pada Kelas Kontrol

Tabel 2. Output Uji T-Test Kelas Kontrol

Statistics Group					
Keterangan	Jumlah	Rata-rata	Standar Deviasi	Std. Error Mean	T-Test
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	36	48,7033	11,47271	1,91212	12,97
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	36	81,1111	10,01637	1,66939	

Hasil perhitungan uji-t pada kelas kontrol, nilai t-hitung sebesar 12,97. Nilai ini lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,67 (pada tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 70). Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka hipotesis dari penelitian ini diterima. Artinya menunjukkan bahwa ada transmisi hasil belajar (*output*) yang signifikan pada peserta didik di kelas kontrol, dengan nilai *posttest* yang lebih tinggi daripada nilai *pretest* setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Berdasarkan data yang ada, rata-rata nilai peserta didik di kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Pada awal pengukuran (*pretest*) nilai rata-ratanya 48,70, dan pada akhir pengukuran (*posttest*) nilainya naik menjadi 81,11. Peningkatan ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik naik sebesar 24,97%. Namun, hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional masih tergolong sedang, dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,67. Eskalasi ini lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran audio visual. Hal ini terjadi karena metode konvensional yang umumnya mengandalkan ceramah tidak cocok untuk semua pola belajar, terutama bagi peserta didik dengan pola belajar visual atau melalui aktivitas fisik.

Keterbatasan metode konvensional seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kurang focus, sehingga dengan gaya belajar visual dan kinestetik kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui ceramah. Mereka cenderung kehilangan konsentrasi dan sibuk dengan hal lain, seperti mengobrol dengan teman, sehingga tidak mampu menyerap materi pelajaran dengan optimal. Hal ini dinyatakan pula oleh Nasution dalam Fahrudin (2021:68) bahwa “Metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (teacher-centered) dapat menghambat proses belajar”.

Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pengajaran konvensional, disarankan untuk mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran dan selingan

ice breaking. Penggunaan media pembelajaran akan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, sementara ice breaking dapat mencegah kebosanan dan menjaga fokus audien selama proses belajar. Probabilitas studi ini dapat mengafirmasi peserta didik dalam mencapai output yang lebih optimal.

### Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Flashcard* Dengan Menggunakan Metode Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*) Di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 3. Output Uji *T-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Jumlah	Statistics Group			<i>T-Test</i>
		Rata-rata	Standar Deviasi	Std. Error Mean	
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	35	85,3337	6,00640	1,01527	2,19
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	36	81,1111	10,01637	1,66939	

Hasil dari perhitungan pengukuran akhir (*posttest*) di dua kelompok diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,19 hasil tersebut kemudian dikomparasikan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,67 dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) sebesar 70 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,19 > 1,67$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat komparasi output peserta didik yang mengaplikasikan media audio visual berbasis *flashcard* dengan pembelajaran konvensional pada test akhir (*posttest*).

Dari output pengujian hipotesis pada pengukuran akhir (*posttest*) dapat diketahui bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* yang digunakan lebih baik dan meningkatkan nilai lebih besar dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Hal ini mengafirmasi dengan memperoleh kenaikan nilai persentase kelompok eksperimen sebesar 27,27% sedangkan kenaikan persentase kelas kontrol sebesar 24,97% dengan masing-masing nilai *N-Gain* 0,71 yang mengindikasikan kategori tinggi dan nilai *N-Gain* 0,64 dengan indikasi sedang. Jadi, nilai persentase rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol, artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat komparasi peningkatan output belajar peserta didik yang mengaplikasikan media audio visual berbasis *flashcard* dengan metode pengajaran konvensional pada test akhir (*posttest*). Pentingnya media pembelajaran audio visual memiliki dampak yang signifikan dan kuat dalam eskalasi hasil belajar peserta didik. Dengan media ini, audiens menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Meskipun metode konvensional membuktikan dapat meningkatkan hasil belajar, akan tetapi pengaruh peningkatannya tidak sebesar media audio visual. Dalam metode ini, peran peserta didik cenderung pasif karena mereka hanya menerima informasi, misalnya melalui ceramah.

Berdasarkan penelitian dan teori pendukung, hipotesis yang menyatakan bahwa pengaplikasian media audio visual berbasis *flashcard* memengaruhi output belajar peserta didik terbukti benar. Output belajar peserta didik yang mengaplikasikan media ini jauh lebih baik bila dikomparasikan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional.

### SIMPULAN

Ringkasan dari hasil penelitian dan pembahasannya, maka penulis menyimpulkan:

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang metode konvensional pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas kontrol.
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* dengan

yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran akhir (*Posttest*)

## REKOMENDASI

Setelah melakukan penelitian dan mendapatkan kesimpulan, penulis memberikan saran yang relevan, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *flashcard* hendaknya dilengkapi dengan media digital yaitu quizlet agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta interaktif.
2. Pengajar dalam penerapan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat lebih memperhatikan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara mandiri di luar kelas.
3. Bagi peneliti Selanjutnya diharapkan untuk menguji media pembelajaran ini pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan metode penelitian yang lebih mendalam seperti eksperimen jangka panjang, agar diperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin berterima kasih kepada Ibu Dra. Hj. Nunung Erni Nuraeni M, M.M, Kepala SMK Negeri 1 Ciamis dan seluruh stafnya, karena telah memberikan kesempatan, arahan dan diizinkannya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda & Sutriyani. (2023). Efektifitas Penggunaan Media *Flash Card* Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iii. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*. Volume 9 nomor 2. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i2.5021>. Diakses 18 Maret 2025.
- Fahrudin, Ansari, & Ichsan. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*. Volume 18 Nomor 1. <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/101>. Diakses 21 Mei 2025.
- Mahnun. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. Volume 37 Nomor 1. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>. Diakses 06 April 2025.
- Serungke. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 6 Nomor 4. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>. Diakses 03 Maret 2025.
- Warongsa, Alfina. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi Kelas X Smk Negeri 1 Gowa. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*. Volume 4 Nomor 4. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengaruh+media+pembelajara+n+audio+visual+di+smk&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+media+pembelajara+n+audio+visual+di+smk&btnG=). Diakses 21 Juli 2015.