

Media Audio-Visual: Upaya Mengatasi Perbedaan Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi

Audio-Visual Media: Efforts to Overcome Differences in Student Learning Styles in Biological Learning

Aulia Oktasesaria Azis¹, Nurasih Nadira², Sunsun Sahertian Deby Irawan³

Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makasar

email: auliaoktasesaria@gmail.com

Abstrak: *The use of media is one of the important components in the learning process at school. Through learning technology educators will easily carry out learning simulations approaching the real conditions of an abstract educational material. Learning style is one of the important factors in improving learning outcomes and the quality of education. Some use visual type learning styles, auditory types, and kinesthetic types. With the existence of differences in learning styles like this make the teacher must be smarter in managing the strategies in teaching. Seeing in terms of differences in learning styles and times that require teachers to use learning media that can com- plain all student learning styles, we develop audio visual learning media.*

Keywords: *Audio-Visual Media, Student Learning Style, Kinesthetic, Visual, Audiotory*

1. Pendahuluan

Penggunaan media merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dipandang penting oleh karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan, oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru.

Melalui teknologi pembelajaran para pendidik akan mudah melakukan simulasi pembelajaran mendekati kondisi nyata dari suatu materi pembelajaran yang abstrak, misalnya penjelasan tentang konsep reaksi terang-gelap fotosintesis dibawah ini tidak akan mudah dijelaskan kepada siswa. Bagaimana mungkin konsep yang menyangkut molekuler yang tidak bisa terindrai bisa dijelaskan dengan baik. Melalui teknologi pembelajaran, berbagai konsep, berbagai kajian dapat dijelaskan dengan sangat sempurna.

Penggunaan teknologi pembelajaran semakin kuat pengaruhnya seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah merambah kehidupan masyarakat. Pembelajaran menggunakan TIK sering disebut dengan e-learning yang merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya atau pembelajaran berbasis komputer (Rorimpandey, dkk., 2017).

Ditinjau dari aspek materinya, biologi memiliki karakteristik materi spesifik yang berbeda dengan bidang ilmu lain. Biologi mengkaji tentang makhluk hidup, lingkungan dan hubungan antara keduanya. Materi biologi tidak hanya berhubungan dengan fakta-fakta ilmiah tentang fenomena alam yang konkret, tetapi juga berkaitan dengan hal-hal atau obyek yang abstrak seperti: proses-proses metabolisme kimiawi dalam tubuh, sistem hormonal, sistem koordinasi, dll.

Gaya belajar merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas pendidikan. Apabila gaya belajar siswa diketahui maka guru bisa menentukan strategi mengajar yang sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya. Gaya belajar setiap individu

berbeda satu sama lain, begitu pula dengan kebiasaan belajarnya baik disekolah maupun di rumah. Terdapat 3 gaya belajar siswa yang sering dan umum dipakai adalah gaya belajar berdasarkan modalitas indra, yaitu: gaya belajar tipe visual, gaya belajar tipe auditorial, dan gaya belajar tipe kinestetik.

Media *audio-visual* juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. *Audio-visual* pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat. Dengan memanfaatkan teknologi komputer diharapkan bahwa *audio-visual* pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan siswa.

Media *Audio-visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media *audio-visual* dibagi dua yaitu: a) *Audio-visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film bingkai suara, dan cetak suara; b) *audio-visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *Video cassette*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kajian literatur yaitu mengumpulkan sejumlah artikel yang berkaitan dengan media pembelajaran *audio-visual* dari berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang duhadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

3. Pembahasan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa gaya belajar masing-masing peserta didik itu berbeda-beda begitu pula dengan kebiasaan belajarnya baik disekolah maupun di rumah. Gaya belajar merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas pendidikan. Apabila gaya belajar siswa diketahui maka guru bisa menentukan strategi mengajar yang sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya. Ada yang menggunakan gaya belajar tipe visual, tipe auditorial, dan tipe kinestetik.

Gaya belajar tipe visual adalah gaya belajar dimana siswa cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat. Bagi siswa yang bergaya belajar visual, mereka mengandalkan indera penglihatan (mata). Anak yang mempunyai gaya belajar visual, harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi wajah gurunya secara langsung untuk mengerti materi pelajaran. Gaya belajar tipe Auditorial adalah gaya belajar dimana siswa cenderung belajar melalui apa yang mereka dengar. Mereka menikmati saat-saat mendengarkan apa yang disampaikan orang lain. Gaya belajar tipe kinestetik adalah gaya belajar dimana siswa cenderung belajar melalui gerak dan sentuhan. Individu yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik akan belajar lebih baik apabila terlibat secara fisik dalam kegiatan langsung. Mereka akan belajar sangat baik apabila mereka dilibatkan secara fisik dalam pembelajaran. Mereka akan berhasil dalam belajar apabila mereka mendapat kesempatan untuk memanipulasi media untuk mempelajari informasi baru. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktifitas sangatlah kuat.

Adanya perbedaan gaya belajar seperti ini membuat guru harus lebih pandai dalam mengatur strategi dalam mengajar. Utamanya dalam mengajar pelajaran biologi, kita ketahui bahwa di pelajaran Biologi dibutuhkan pemahaman yang lebih tinggi untuk bisa menguasai materi-materinya. Materi-materi pelajaran Biologi mencakup fakta-fakta ilmiah dan juga hal-hal yang bersifat abstrak. Dengan demikian untuk merancang pembelajaran biologi diperlukan berbagai alat dukung seperti: penggunaan media pembelajaran, sarana laboratorium, dll). Karakteristik materi biologi memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti pemikiran

secara kritis, logis, analitis, bahkan kadang-kadang memerlukan pemikiran kombinatorial (Rustaman, 2010).

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk membawakan materi pelajaran Biologi ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman media pembelajaran memang sangat efektif untuk digunakan. Keefektifannya dapat dilihat dalam segi pemaparan materinya, dengan adanya media materi-materi yang susah dijelaskan karena bersifat abstrak misalnya seperti siklus calvin bisa dipaparkan dengan mudah. Penggunaan teknologi pembelajaran semakin kuat pengaruhnya seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah merambah kehidupan masyarakat. Pembelajaran menggunakan TIK sering disebut dengan e-learning yang merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya atau pembelajaran berbasis komputer (Rorimpandey, dkk, 2017).

Melihat dari segi perbedaan gaya belajar dan perkembangan zaman yang mengharuskan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bisa mengcombain semua gaya belajar siswa maka kami mengembangkan media pembelajaran Audio Visual. Media *Audio-visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media *audio-visual* dibagi dua yaitu: a) *Audio-visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film bingkai suara, dan cetak suara; b) *audio-visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *Video cassette*. Dengan adanya media seperti ini maka permasalahan inti yang di bahas disini bisa diatasi.

Hasil penelitian hipotesis menurut Haryoko (2009) yang menemukan bahwa, pembelajaran menggunakan media audio-visual lebih baik dibanding dengan pembelajaran melalui pendekatan konvensional menunjukkan bahwa perlu ada perubahan paradigma dalam proses pengajaran. Fenomena ini juga disebabkan adanya faktor kejenuhan diantara kelompok mahasiswa yang selama ini justru perkembangan pengajaran kurang begitu diperhatikan. Di samping itu temuan penelitian ini menunjukkan bahwa variasi model pengajaran, khususnya yang melibatkan audio-visual sangat cocok untuk model pengajaran teknik jaringan komputer, karena mahasiswa dibawa dalam dunia yang mendekati kenyataan terkait oleh model jaringan yang di lapangan sudah berkembang begitu pesatnya.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan kajian berbagai literatur yang ada dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio-Visual dapat mengatasi perbedaan gaya belajar siswa dalam pembelajaran biologi. Karena Media Audio-Visual dapat menggabungkan atau mencakup semua gaya belajar siswa dalam artikel ini.

Referensi

- Chania, Y., Haviz, M., Sasmita, D. 2016. Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. *Journal of Sainstek Vol 8*(1) Hal. 78-80.
- Dhuhri, S. 2015. Art As A Cultural Instrument: The Role of Acehnese Art in Resolving Horizontal Conflict. *Jurnal Ilmah Peuradeun*, 4(1), 90-91.
- Harie, S. 2015. Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Biologi. *Jurnal Formatif*, 5(3), 257-267 .
- Harlen, W. 2002. The Teaching of Science. *Journal Primary Education* 2 (1) Hal. 27-28.
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 2-4.

- Hasrul. 2009. Pemahaman Tentang Gaya Belajar. *Jurnal Medtek*, 1(2), 1-9.
- Krishnan, S., Othman, K. 2016. The Effectiveness of Using Comic to Increase Pupils Achievements And Higher Order Thinking Skills In Science. *Journal of English and Education*, 1(3), 10-13.
- Liyusri, Julaga, S. 2013. Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6 (1), 1-15.
- Mychsin, M. A. 2015. Art and Entertainment in Islam. *Journal Ilmiah Peuradeun*, 3 (1), 135-136.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan Vol* 8 (1), 23-25.
- Ong, E. T., Ahmad, N. A. 2009. The Effectiveness of Cartoon Module in The Teaching and Learning of Form 4 Biology. *Journal of Science and Mathematic Vol* 1(2) Hal. 105-124.
- Osborne, J., Driver, R., Simon, S. 1998. Attitudes to science: Issues and concerns. *Jounal School Science Review*, Vol 79 (288), 27-23.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-43.
- Reiber, L.P., Kini, A.S. .1991. Theoretical Foundations of Instructional Applications of Computer Generated Animated Visuals. *Journal of Computer Based Instructions*, 183 (3), 83-88.
- Rorimpandey, A. Palapa, T. M. Maramis, A. A. 2017. Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komputer Dalam Pembelajaran Biologi pada Materi Lingkungan Hidup dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Motoling Barat. *Jurnal Sains, Matematika, dan Edukasi*, 5(1), 70-71.
- Sudarisman, S. 2015. Memahami Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Florea Vol* 2(1) Hal. 27-28.
- Weitkamp, E., Burnet, F. 2007. The Chemedian Brings Laughter to the Chemistry Classroom. *Journal International Journal of Science Education Vol* 29(15) Hal. 1911-1929.
- Wulandari, R. 2007. Hubungan Gaya Belajar dengan Pestasi Belajar Mahasiswa Semester IV Program Study D IV Kebidanan Universitas Sebelas Maret. *Jurnal ResMaDaSka*, 2 (182-83).
- Zohar, A. 2004. Higher Order Thinking in Science Classroom: Student's Learning and Teacher's Professional Development. *Journal Science & Tehnology Educational Library*, Vol 2(1 , 22.