

**PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
VOCABULARY PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS 8 SMP NEGERI 30 BANJARMASIN**

Siti Rahmah<sup>1</sup>, Agus Hadi Utama<sup>2</sup>, Mastur<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

1910130120002@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup>, agus.utama@ulm.ac.id<sup>2</sup>, mastur@ulm.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa inggris, dan mengetahui peranan media audio untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian ekperimental populasi pada penelitian ini adalah kelas VIII sedangkan sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII-B dan kelas VIII-C. Berdasarkan hasil penilaian ahli instrumen dapat diperoleh dari validator sebesar 96,42% dengan kategory “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh dari validator sebesar 100% dengan kategory “sangat layak”, hasil angket penilaian penggunaan media oleh peserta didik dapat diperoleh dari peserta didik sebesar 90,25% dengan kategory “sangat layak”, peningkatan hasil belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,63 dengan kategory “sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa pemanfaatan media audiovisual layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Kemampuan *Vocabulary*, Media Audiovisual

**Abstract**

*This research aims to know the effectiveness of use Audiovisual media in English language learning, and to know the role Audio media to improve students' vocabulary skills. This research uses quantitative methods with research design The experimental population in this study was class VIII while the sample in this study are class VIII-B and class VIII-C. Based on the results of expert assessment, the instrument can be obtained from validators At 96.42% with the category "very decent", the results of the material expert assessment can be obtained from validators by 100% with the category "Very Decent", results Questionnaires assessing the use of media by students can be obtained from participants Education by 90.25% with the category "Very Decent", improved learning outcomes Students get a gain value of 0.63 with the "medium" category. From The results of the data research are impuded.*

**Keywords:** Utilization, Vocabulary Ability, Audiovisual Media

## Pendahuluan

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana terciptanya kegiatannya belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar dan mengajar (Fadhilah, 2020). Media juga dapat digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi media juga dapat dikatakan sebagai perantara untuk pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik, motivasi peserta didik, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. media merupakan alat pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan pembelajaran berupa dalam bentuk media agar dapat meningkatkan perhatian peserta didik, motivasi peserta didik, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media pembelajaran mencakup berbagai elemen atau alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran dapat bersifat fisik atau digital, dan fungsinya adalah membantu penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R., 2017).

Siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan preferensinya. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Video, gambar, dan animasi dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan menghindari monotonnya penyampaian verbalistik (Mansur, H., Utama, A. H.,

Rafiudin, R., Mastur, M., Satrio, A., & Rini, S., 2018).

Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku atau materi cetak. Dalam era digital seperti sekarang, berbagai bentuk media pembelajaran dapat diakses melalui berbagai *platform*, termasuk platform resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan *YouTube*. *YouTube* menjadi salah satu *platform* populer untuk media pembelajaran. Banyak kanal edukasi dan lembaga pendidikan yang mengunggah video pembelajaran, tutorial, dan konten edukatif lainnya. Kemendikbud biasanya menyediakan berbagai materi pembelajaran melalui platform resmi mereka. Ini dapat mencakup modul, video pembelajaran, dan sumber belajar digital. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang disediakan pada portal kemendikbud. Guru dan siswa dapat mengakses materi tersebut melalui situs web resmi Kemendikbud atau *platform* pembelajaran *online* yang disediakan oleh Kementerian.

Kurikulum merdeka belajar media belajar sudah disediakan pada portal kemendikbud dimana tenaga pendidik dapat mengakses melalui *youtube* yang sudah tersedia didalam buku bahan ajar yang tersedia. Kurikulum merdeka telah diimplementasikan di beberapa sekolah dengan mengikuti program sekolah penggerak (PSP), sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan.

Kegiatan belajar peserta didik yang sesuai dengan kurikulum perlu diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik agar membuat peserta didik betah dan semangat dalam belajar, terlebih apabila media tersebut dapat meningkatkan rasa senang peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya ujaran verbal, membangkitkan pemikiran yang tertib dan teratur, serta mendorong pemahaman dan pengembangan nilai dalam diri peserta didik (Supriyono, 2018:47). Media pembelajaran yang menarik sangat

mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar dan juga memahami materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 30 Banjarmasin, di kelas 8 tenaga pendidik masih menggunakan buku sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Saat kegiatan belajar dan mengajar tenaga pendidik lebih sering menggunakan metode konvensional menjelaskan materi yang ada sehingga peserta didik kurang memahami materi yang ada dikarenakan kegiatan belajar yang membosankan. Sehingga perlunya media pada saat kegiatan belajar dan mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan tenaga pendidik yang bersangkutan beliau mengatakan bahwa perlu media tambahan sebagai penunjang dalam kegiatan belajar dan mengajar agar peserta didik dapat fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat bisa merasa bosan jika pembelajaran hanya terpaku pada buku saja hal ini juga berpengaruh pada kemampuan *vocabulary* peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar di kelas terlebih jika media pembelajaran interaktif dan mudah diakses oleh tenaga pendidik siswa. Berbagai macam media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat dikembangkan sebagai penunjang media dalam kegiatan belajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik. Penggunaan media audio visual dalam penyampaian materi bahasa Inggris, merupakan media yang tepat digunakan dalam kegiatan proses belajar dan mengajar agar menjadi lebih efektif, efisiensi, interaktif, dan menarik (Purnaningsih, 2017). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran oleh tenaga pendidik dan peserta didik di sekolah.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam seperti video, media audio, media audio visual, media cetak dan lain-lain. Dari berbagai macam media yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran

bahasa Inggris yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran adalah media audio visual. Media audio visual membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* dan dapat mengembangkan kemampuan keterampilan komunikasi peserta didik baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan mengetahui peranan media audio untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik.

## Kajian Pustaka

### A. Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi AECT 1994 merumuskan kawasan teknologi pendidikan dengan berlandaskan lima bidang garapan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Lima hal tersebut merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran (Seels.B.B & Richey, 1994). Kawasan teknologi pendidikan menurut definisi AECT 1994 yaitu:

- 1) Kawasan desain meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajar (Seels & Richey, 1994). Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum. Pada tingkat mikro, tujuan desain adalah seperti pelajaran dan modul.
- 2) Kawasan pengembangan meliputi kawasan pemanfaatan desain merupakan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Kawasan pengembangan dibagi menjadi empat kategori, yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kawasan pengembangan dapat terjadi karena empat hal seperti pesan, strategi, manifestasi teknologi, dan bahan

pembelajaran dan terbagi dalam empat kategori pula yaitu, cetak, audio visual, berasaskan komputer, dan teknologi terpadu.

- 3) Kawasan pemanfaatan meliputi pemanfaatan adalah suatu aktivitas yang selalu berkaitan erat dengan proses dan sumber untuk belajar. Empat kategori dalam kawasan pemanfaatan ialah pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelembagaan), serta kebijakan dan regulasi.
- 4) Kawasan pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi.
- 5) Kawasan penilaian meliputi proses penentuan apakah suatu proses pembelajaran atau kegiatan belajar telah memadai atau belum. Penilaian mulai dengan analisis masalah, yang dimana merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan penilaian pembelajaran karena tujuan dan hambatan dijelaskan pada langkah ini. Pada kawasan penilaian terdapat empat sub kawasan yaitu analisis masalah, pengukuran acuan-patokan, penilaian formatif dan penilaian sumatif. Jadi, kawasan penilaian berperan sebagai kegiatan menilai suatu proses pembelajaran ataupun kegiatan belajar, apakah sudah memadai atau belum, yang nantinya akan dijadikan patokan dalam peningkatan sistem pendidikan atau pembelajaran itu sendiri.

Pada penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada kawasan pemanfaatan ini untuk mengoptimalkan media yang sudah tersedia. Dan juga untuk memfasilitasi pembelajaran, karena pada saat kegiatan belajar dan mengajar media yang digunakan hanya buku bahan ajar (Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2019).

### **B. Media Pembelajaran**

Menurut Miarso (Nurita, 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses

belajar mengajar. Sedangkan menurut (Sudjana, 2011) media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh pendidik. Pada tahap pemilihan media pembelajaran yang akan dipergunakan pada proses pembelajaran, pendidik harus memiliki dasar pengetahuan dan pemahaman terhadap media pembelajaran itu sendiri. Pendidik harus dapat menyesuaikan media yang akan digunakan dengan karakteristik peserta didik. Pendidik juga dituntut untuk selalu kreatif dan memahami kebutuhan mengajar yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

### **C. Media Audio Visual**

Menurut Arsyad (2011), media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan pada khususnya (sekolah). Sementara menurut Khafinatul (2013) pembelajaran yang efektif melibatkan lebih dari sekadar pencapaian hasil akademis oleh peserta didik. Pemahaman konsep ini menyoroti aspek-aspek penting dalam proses belajar mengajar yang berkontribusi pada pengembangan siswa secara menyeluruh dengan fokus pada pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, mutu, dan perubahan perilaku.

Penggunaan media audiovisual dalam pendidikan memberikan dimensi yang lebih kaya pada pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif dan mendalam dalam materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, pengembangan dan integrasi media audiovisual menjadi semakin penting dalam mendukung pengalaman belajar yang efektif. Penggunaan media audiovisual dalam pendidikan memberikan dimensi yang lebih kaya pada pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif dan mendalam dalam materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, pengembangan dan integrasi media audiovisual menjadi semakin penting dalam mendukung pengalaman belajar yang efektif. Media audiovisual fokus pada penginderaan visual dan auditif, memanfaatkan penglihatan dan pendengaran peserta didik. Ini

memungkinkan mereka untuk memahami konsep atau materi pembelajaran dengan lebih baik, karena sumber informasi datang melalui dua indra utama (Djamarah, 2006).

#### D. Kemampuan *Vocabulary*

Menurut Kreitner mengemukakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental (Kreitner, 2014). Pendapat lain juga dijelaskan oleh Subkhi bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan (Subkhi, 2015).

Adapun menurut Cameron (2001) *vocabulary* adalah salah satu bidang pengetahuan dalam bahasa, sangat berperan penting bagi pembelajar dalam menguasai suatu bahasa, pernyataan ini menegaskan pentingnya kosakata dalam pengetahuan dari suatu bahasa (Cameron, 2001). Menurut Linse (2006) *vocabulary* adalah sekumpulan kata – kata yang diketahui oleh seseorang. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa *vocabulary* adalah suatu koleksi kosakata yang diketahui seseorang (Linse, 2006). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *vocabulary* adalah semua kata yang ada didalam suatu hal yang didengar, diucapkan, dibaca, dan ditulis yang diketahui oleh seorang individu.

#### E. Model Pemanfaatan ASSURE

Model ASSURE adalah suatu mnemonic atau singkatan yang mudah dihapalkan oleh peserta belajar. ASSURE berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu *to make sure* atau dalam bahasa Indonesia berarti meyakinkan. ASSURE dirumuskan berdasarkan kata kerja tertentu yaitu *analyze, state, select, utilize, require*, dan *evaluate*. Seluruh kata kerja ini menunjuk pada kegiatan atau pekerjaan yang harus dilakukan oleh widyaiswara untuk mengelola PBM.

#### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu (kuasi) *Non-Equivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelompok kelas, yaitu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk eksperimen akan diberi *treatment* menggunakan pembelajaran dengan media belajar audiovisual dan kelompok kontrol tidak menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Kemudian Perbedaan dari rata-rata nilai test akhir (*posttest*) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan guna menentukan apakah adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan diantara kedua kelompok tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 30 Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 180 peserta yang dengan sampel yang terdiri dari 2 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok yaitu 30 peserta yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu wawancara, dokumentasi, tes, dan studi literatur. Pada tahap wawancara digunakan teknik wawancara tidak terstruktur kepada guru serta peserta didik mata pelajaran Bahasa Inggris. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan silabus mata pelajaran Bahasa Inggris, dan foto penelitian di lapangan. Tes digunakan untuk melihat kemampuan *vocabulary* dengan memberikan soal latihan Bahasa Inggris hal ini digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam indeks kemampuan *vocabulary*. Sedangkan studi literatur sendiri digunakan untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan dalam penelitian ini.

Tahap-tahap analisis data pada penelitian ini yaitu dimulai dari analisis data uji validasi instrumen penelitian dan analisis data uji validasi ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisis data *pretest* dan *posttest* dengan melakukan pemeriksaan tes hasil kemampuan *vocabulary*, dan analisis gain normalisasi. adapun tingkat pendapatan gain skor ternormalisasi dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu:

Tabel 1. Kategori gain

Rata-Rata	Kategori
g-tinggi	(<math>g > 0,7</math>)

g-sedang	0,7>(g>)0,3
g-rendah	(g<)0,3

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil

Data yang didapatkan dari wawancara semi terstruktur yang sudah dilakukan oleh peneliti 8 tenaga pendidik masih menggunakan buku sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Saat kegiatan belajar dan mengajar tenaga pendidik lebih sering menggunakan metode konvensional menjelaskan materi yang ada sehingga peserta didik kurang memahami materi yang ada dikarenakan kegiatan belajar yang membosankan. Sehingga perlu nya media pada saat kegiatan belajar dan mengajar.

#### 1. Uji Validasi Ahli Instrumen

Validasi ahli instrumen ini merupakan validasi angket yang akan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator ahli instrumen penelitian ini yang kompeten dibidangnya, yaitu Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd dosen dari UIN Banjarmasin. Aspek yang dinilai dalam validasi instrumen dalam validasi instrumen penelitian ini diantaranya angket angket validasi materi, lembar angket respon peserta didik. Adapun didapat nilai uji kelayakan sebesar 96% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”, hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan pada instrumen telah sesuai dan jelas.

#### 2. Uji Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan langkah untuk mengetahui kesesuaian dari materi pada media yang digunakan oleh peneliti pada pemanfaatan media audiovisual dalam meningkatkan kemampuan vocabulary peserta didik. Adapun ahli materi Ibu Norliani., S.Pd selaku guru Bahasa Inggris. Secara keseluruhan, penilaian indeks validitas materi video pembelajaran adalah sebesar “100%” yang artinya materi video pembelajaran sudah sangat layak untuk digunakan.

#### 3. Kemampuan Vocabulary Peserta Didik

Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang merupakan tahapan penting dalam mengevaluasi dampak suatu intervensi atau perlakuan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok control dengan melakukan uji nilai Gain. Adapun hasil dari uji gain tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Gain

Kelas	Kelas VIII B Kontrol	Kelas VIIC Eksperimen
Pretest	50,8	35,3
Posttest	78,3	81,3
Gain	0,5	0,7
Keterangan	Sedang	Tinggi

Berdasarkan data yang dihasilkan dari perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata pretest sebesar 35,3 dan rata-rata posttest adalah 81,3. Jadi didapatkan gain 0,7 artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Lalu pada kelas kontrol didapatkan nilai pretest 50,3 dan nilai posttest 678,3 sehingga didapatkan gain 0,5 artinya kelas kontrol juga mengalami kenaikan hasil belajar tetapi berada dalam kategori sedang.

### B. Pembahasan

#### Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Vocabulary

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran *vocabulary* (kosa kata) pada bahasa Inggris dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa. Penggunaan gambar, video, atau audio dapat membantu siswa dalam memahami konsep *vocabulary* dengan cara yang lebih konkret dan visual. Media audio visual dapat membantu menggambarkan makna kata-kata secara langsung, membuatnya lebih mudah dipahami daripada hanya menggunakan teks. Siswa dapat memanfaatkan media audio visual sebagai alat belajar mandiri, seperti menonton video pembelajaran, mendengarkan audio, atau melihat gambar-gambar untuk meningkatkan kosakata

mereka tanpa kehadiran guru secara langsung. Penggunaan media yang menarik, seperti animasi atau video pendek, dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran vocabulary. Media audio visual dapat membantu dalam pengembangan keterampilan mendengar dan berbicara siswa, karena mereka dapat mendengarkan dan menirukan pengucapan kata-kata dengan benar.

Ketika guru menghadapi kurangnya kemampuan dalam mengajar di kelas dan tidak memanfaatkan media pembelajaran, berbagai dampak negatif dapat muncul, terutama terkait dengan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa (Sari, 2015). Sehingga pada penelitian ini pemanfaatan media audiovisual ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik dengan adanya penggunaan media audiovisual ini dapat mengurangi rasa jenuh dan juga bosan peserta didik pada saat pembelajaran yang hanya terpaku pada media buku saja selain itu dengan ada media audiovisual ini peserta didik juga dapat belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran yang bisa membuat daya ingat peserta didik semakin kuat. Penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian dari Fajar Mutaqien (2017) dengan hasil penelitian bahwa perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yaitu pada kategori sedang sebanyak 85,7%, kategori rendah sebanyak 11,4%, kategori tinggi 2,9% sedangkan hasil dari perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan pada hasil belajar *vocabulary* yang mendapatkan kategori sedang sebanyak 68,6%, kategori tinggi sebanyak 31,4% dengan adanya ini maka media audiovisual efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil *vocabulary* peserta didik. Persamaan terhadap penelitian ini yaitu hanya terdapat pada media audiovisual. Pembaharuan pada penelitian ini yaitu dengan adanya meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik dengan pemanfaatan media audiovisual. Karena dengan adanya media audiovisual peserta didik dapat belajar dan mengulang kembali materi yang telah

dipelajari tanpa rasa bosan karena adanya media audiovisual yang di dalamnya terdapat audio yang dapat didengar dan juga visual jadi peserta didik dapat belajar dan melihat gambar dengan indra penglihatan sehingga peserta didik dengan mudah mengingat materi yang ada. Selain itu media audiovisual juga dapat dibuka berulang kali tanpa ada rasa jenuh dengan media audiovisual juga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan tampilan yang menarik dan juga media audiovisual sudah dirancang dengan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada saat belajar.

### **Kemampuan *Vocabulary* Peserta Didik Meningkat Setelah Menggunakan Media Audiovisual**

Setelah penilaian menggunakan *pretest* dan juga *posttest* kemampuan *vocabulary* peserta didik meningkat dengan melakukan nilai uji N-Gain. Peneliti membagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Setelah uji N-Gain peneliti mendapatkan nilai bahwa perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 35,3 dan rata-rata *posttest* adalah 81,3. Berdasarkan tabel kategori gain didapatkan skor gain yaitu 0,7 artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Lalu pada kelas kontrol didapatkan nilai *pretest* 50,3 dan nilai *posttest* 67,3 sehingga didapatkan skor gain 0,5 artinya kelas kontrol juga mengalami kenaikan hasil belajar tetapi berada dalam kategori sedang. Berdasarkan data tersebut kemampuan peserta didik dapat dinyatakan meningkat.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini pemanfaatan media audiovisual ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik dengan adanya penggunaan media audiovisual ini dapat mengurangi rasa jenuh dan juga bosan peserta didik pada saat pembelajaran yang hanya terpaku pada media buku saja selain itu dengan ada media

audiovisual ini peserta didik juga dapat belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran yang bisa membuat daya ingat peserta didik semakin kuat.

2. Kemampuan *vocabulary* peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan media audio visual dengan nilai perhitungan *n-gain* perhitungan *gain* kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 35,3 dan rata-rata *posttest* adalah 81,3. Jadi didapatkan *gain* 0,7 artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Lalu pada kelas kontrol didapatkan nilai *pretest* 50,3 dan nilai *posttest* 678,3 sehingga didapatkan *gain* 0,5 artinya kelas kontrol juga mengalami kenaikan hasil belajar tetapi berada dalam kategori sedang.

#### Daftar Pustaka

- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Cameron. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khafinatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Kreitner, R. (2014). *Perilaku Organisasi Edisi 9 Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Linse, C. T. (2006). *Practical English Language teaching*. Boston: McGraw Hill.
- Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R. (2017). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran pada Mata Kuliah Media 3D dan Animasi untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Mansur, H., Utama, A. H., Rafiudin, R., Mastur, M., Satrio, A., & Rini, S. *Workshop Program Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) 2018 Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM*.
- Nurita. (2018). *Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Misykat*, 171.
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika*, 1-8.
- Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2019). Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid Untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin.
- Sari. (2015). Hubungan Penggunaan Media Gambar Dan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Seels.B.B & Richey, R. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Universitas Negeri Jakarta.
- Subkhi. (2015). *Pengantar Teori dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sudjana, N. &. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo Offset.