



## IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES USING AUDIOVISUAL MEDIA IN THEATRE LESSONS IN CLASS XI.F3 AT SMA NEGERI 2 BATANG ANAI

Hilda Ismia Putri<sup>1</sup>, Yuliasma<sup>2</sup>

1 Sendratasik Education Study Program, Padang State University, Indonesia.

2 Sendratasik Education Study Program, Padang State University, Indonesia.

(\*) ✉ (e-mail) [miahildap@gmail.com](mailto:miahildap@gmail.com)<sup>1</sup>, [yuliasma@fbs.unp.ac.id](mailto:yuliasma@fbs.unp.ac.id)<sup>2</sup>

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN TEATER DI KELAS XI.F3 SMA NEGERI 2 BATANG ANAI

Hilda Ismia Putri<sup>1</sup>, Yuliasma<sup>2</sup>

1 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(\*) ✉ (e-mail) [miahildap@gmail.com](mailto:miahildap@gmail.com)<sup>1</sup>, [yuliasma@fbs.unp.ac.id](mailto:yuliasma@fbs.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstract

This study aims to reveal and describe the improvement of student learning outcomes using audio-visual media in theatre learning in class XI.F3 at SMA Negeri 2 Batang Anai. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles with stages of planning, implementation, observation and reflection. Data were collected through literature review, observation and documentation. Research instruments consisted of observation sheets and student learning outcome sheets. The data were analysed using percentage formulas. The results showed that the use of audio-visual media in theatre learning was able to significantly improve student learning outcomes. This improvement occurred because audiovisual media helped visualise abstract material, increased students' interest and participation, enhanced contextual understanding and encouraged active and collaborative learning. Student learning activities in cycle I achieved an average score of 56% and increased in cycle II to 85% with a very good category. The results of cognitive test assessments in cycle I showed that only 37% of students achieved the completion score, whereas in cycle II there was an improvement with 92% of students meeting the completion score according to the school's KKTP standard. The improved cognitive test results in cycle II reached 72.8, with 13 out of 20 students (65%) meeting the Minimum Mastery Criterion (KKM) set, which is 70.

**Keyword:** *Improving, Learning Outcomes, Audio Visual Media, Theatre*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Peserta Didik dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran Teater di kelas XI. F3 Sma Negeri 2 Batang Anai. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar hasil belajar peserta didik. Data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran teater mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan ini terjadi karena media audio visual yang membantu visualisasi materi abstrak, meningkatkan minat dan partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman kontekstual dan mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata nilai sebesar 56% dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 85% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian tes kognitif pada siklus I hanya 37% siswa yang memperoleh nilai tuntas sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dimana 92% siswa mampu memenuhi nilai tuntas sesuai dengan standar KKTP yang ditetapkan sekolah. Hasil tes kognitif yang meningkat pada





siklus II menjadi 72,8, dengan 13 dari 20 siswa (65%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

**Kata Kunci:** Meningkatkan, Hasil Belajar, Media Audio Visual, Teater.

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses sistematis yang dirancang untuk memfasilitasi perubahan dalam pengetahuan atau keterampilan Peserta Didik. Darman (2020:16) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran tidak hanya melibatkan aktivitas mental, tetapi juga proses pedagogis yang digunakan untuk mencapai hasil belajar. Menurut Damayanti (2021:8), hasil belajar yaitu kemampuan Peserta Didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar Peserta Didik dipengaruhi oleh kemampuan Peserta Didik dan kualitas pengajarannya. Maksudnya kemampuan dasar guru dalam bidang kognitif (intelektual), bidang sikap dan bidang perilaku.

Salah satu pembelajaran yang mengasah pengetahuan serta keterampilan Peserta Didik yaitu Seni Budaya. Leighbody dan Kidds (dalam Nurtanto 2015:355) menjelaskan bahwa keterampilan yang dilatih melalui praktik secara berulang-ulang akan menjadi kebiasaan yang otomatis.

Pembelajaran Seni Budaya menurut Abdi (dalam Rana, 2023:2) memiliki aspek-aspek yaitu (1) Seni rupa, yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya berupa patung, lukisan dan lain-lain (2) Seni musik, yang mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat music, dan apresiasi karya musik (3) Seni tari, yang hakekatnya adalah ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui medium gerak dan menitik beratkan keindahan atau estetika dan (4) Seni teater (drama), yang mencakup olah tubuh dengan memadukan unsur seni musik seni tari dan seni peran.

Adanya pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi teater di sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif

Peserta Didik. Teater bukan hanya sekadar seni pertunjukan, tetapi juga merupakan alat pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, dan kreativitas Peserta Didik. Melalui teater, Peserta Didik tidak hanya belajar tentang seni peran, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama. Teater memberikan kesempatan bagi Peserta Didik untuk mengeksplorasi berbagai peran dan karakter, serta mengekspresikan diri mereka dalam bentuk yang kreatif dan artistik.

*"The theatre is the state, the place, the point where one can apprehend the human anatomy, with the human anatomy, one can heal and direct life"*. Barba & Savarese (dalam Hapsyah, 2023:474)

Hal ini menunjukkan bahwa teater tidak hanya memperkaya pengalaman seni Peserta Didik tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial yang penting. Selain itu, pendidikan teater juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis Peserta Didik, yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konteks akademis lainnya.

Berdasarkan observasi awal pada hari Rabu 7 Februari 2024 yang dilakukan ketika melakukan praktik lapangan di SMA Negeri 2 Batang Anai yang menggunakan Kurikulum Merdeka, hasil belajar Seni Budaya khususnya materi teater di kelas XI.F3 belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Seni Budaya kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Batang Anai**

No	Kelas	Nilai rata-rata UTS	KKTP
1	Fase E.1	86	75
2	Fase E.2	82	75
3	Fase E.3	70	75
4	Fase E.4	80	75
5	Fase E.5	78	75
6	Fase E.6	88	75

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Ujian Tengah Semester Seni Budaya di kelas XI. F3 yaitu 70 yang tergolong paling rendah dari nilai rata-rata kelas lainnya serta masih dibawah KKTP yang berarti tidak tuntas.

Media pembelajaran yang ada, seperti papan tulis atau buku teks, dirasa kurang mampu menyampaikan konsep-konsep teater secara efektif, sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Hal ini ditunjukkan ketika guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, mereka tidak merespons dan tidak ada yang memberi jawaban. Ketika guru menerangkan pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan guru, ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang tidur dan ada yang melamun (observasi, Rabu 7 Februari 2024).

Media pembelajaran dalam teater seharusnya dapat berupa alat bantu visual, audio, atau bahkan teknologi digital yang memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif. Namun, di SMA Negeri 2 Batang Anai, fasilitas untuk mendukung pembelajaran teater, seperti peralatan audio-visual, proyektor, atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk latihan teater digital, sangat terbatas. Hal ini menjadikan pembelajaran teater terkesan monoton dan tidak memikat bagi peserta didik, yang lebih familiar dengan teknologi dan hiburan visual yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu solusi yang dapat diupayakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti media audio visual. Menurut Yuliasma (dalam Yulia Suarty & Yuliasma, 2019:61), media audio visual mempunyai kemampuan lebih dibandingkan dengan media lainnya, karena pemanfaatan media audio visual mengandalkan dua Indera sekaligus dengan melihat sekaligus mendengar. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran teater dapat membantu Peserta Didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak melalui gambar, suara, dan gerakan. Media ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar Peserta Didik karena lebih dekat dengan keseharian mereka yang sudah

terbiasa dengan teknologi. Selain itu, media audio visual memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih kontekstual dan realistis, sehingga Peserta Didik dapat lebih mudah menginternalisasi materi yang diajarkan.

Menurut Katoningsih (dalam R.L Safitri, 2022:8748), media audio visual ialah suatu alat bantu pada kegiatan pembelajaran guna penyaluran informasi dengan menggunakan dan memanfaatkan indera penglihatan serta indera pendengaran. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti video, film, animasi, dan presentasi multimedia yang dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran teater, media audio visual dapat menyediakan contoh visual dan audio yang relevan, memperlihatkan teknik akting dan produksi teater yang mungkin sulit diilustrasikan hanya dengan penjelasan verbal atau teks. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Smith (2017:34), penggunaan alat bantu audio-visual di dalam kelas dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dengan menyediakan cara-cara yang beragam dan interaktif dalam menyajikan informasi yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda. Dengan media ini, Peserta Didik dapat melihat dan mendengar bagaimana pertunjukan teater dilakukan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Penggunaan media audio visual berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dengan berbagai cara. Pertama, media ini dapat membuat materi pembelajaran teater lebih hidup dan mudah dipahami, sehingga Peserta Didik dapat menginternalisasi konsep-konsep teater dengan lebih baik. Kedua, media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dengan menyajikan konten yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, media ini memungkinkan Peserta Didik untuk belajar dari contoh nyata dan memperoleh umpan balik visual tentang teknik dan keterampilan mereka. Dengan integrasi media audio visual dalam pembelajaran teater, diharapkan Peserta Didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan teater.



## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Menurut Arikunto (dalam Khoiriyah et al., 2021:4), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar hasil belajar peserta didik. Data dianalisis dengan merujuk kepada teori Sudjana (2011:131) yaitu dengan menggunakan rumus presentase.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Siklus I

Pada pertemuan pertama, hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase capaian aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan 1 yang hanya mencapai 46,88% dari total skor maksimal.

Indikator dengan capaian tertinggi adalah *memperhatikan penjelasan guru* sebesar 52,5%, yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa sudah mulai memperhatikan materi yang disampaikan, meskipun belum optimal. Sementara itu, indikator *fokus belajar* hanya mencapai 45%, *tidak ribut di dalam kelas* sebesar 43,75%, dan *semangat belajar* sebesar 46,25%.

Rendahnya persentase ini menunjukkan bahwa peserta didik masih belum sepenuhnya aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa tampak kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam merespons pertanyaan guru atau berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Hal ini menjadi dasar bagi guru untuk melakukan tindakan perbaikan pada pertemuan berikutnya, salah satunya dengan menerapkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan media audio visual.

Dengan demikian, hasil observasi pada pertemuan pertama memberikan gambaran

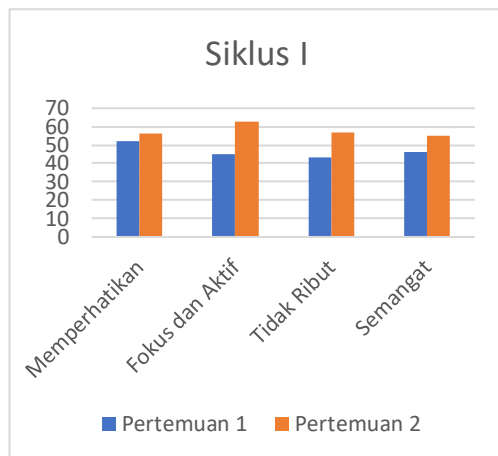
awal bahwa keterlibatan siswa masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua, terjadi peningkatan signifikan pada setiap indikator. Pada pertemuan pertama, rata-rata capaian aktivitas belajar sebesar 46,88%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 58,13%.

Peningkatan paling signifikan terlihat pada indikator *Fokus Belajar*, dari 45% menjadi 63,75%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin terlibat dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Demikian pula, indikator *Tidak Ribut* dan *Semangat Belajar* mengalami peningkatan masing-masing sebesar 57,5% dan 55%, menandakan bahwa suasana kelas semakin kondusif dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran meningkat.

Rata-rata keseluruhan penilaian aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan 1 dan 2 diperoleh indikator pada indikator memperhatikan diperoleh nilai 54,3% kategori kurang baik, selanjutnya pada indikator fokus diperoleh nilai 54,3% kategori kurang baik, indikator tidak ribut 49,12% kategori kurang baik, indikator semangat memperoleh presentase 50,6% kategori kurang baik. Rata-rata keseluruhan aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 memperoleh nilai 50% yang artinya aktivitas belajar siswa bernilai kurang baik secara keseluruhan pada siklus I.

Hasil keseluruhan diatas menunjukkan bahwa masih banyak terdapat siswa yang belum mampu memperoleh nilai sempurna dalam penilaian aktivitas belajar. Dimana diketahui dari 20 orang siswa terdapat 1 orang siswa memperoleh nilai pada kategori baik, 3 orang siswa memperoleh nilai cukup baik, dan 6 orang siswa lainnya memperoleh nilai kurang baik, dan 10 orang siswa memperoleh nilai tidak baik.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

Penilaian tes kognitif siswa pada siklus pertama dengan indikator penilaian pengertian teater dan unsur-unsurnya, analisis elemen teater, dan evaluasi teater.

**Tabel 2. Hasil Rata-rata Penilaian tes kognitif Siswa Siklus I**

No	Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Pengetian teater dan unsur-unsurnya	70,71%	Cukup Baik
2	Analisis Elemen Teater	76,1%	Cukup Baik
3	Evaluasi teater	76,15%	Cukup Baik

**Tabel 3. Hasil Persentase Penilaian tes kognitif Siswa Siklus I**

No	Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	5	25%
2	Baik	2	10%
3	Cukup Baik	9	45%
4	Kurang Baik	4	20%

Diketahui pada siklus I sebanyak 4 orang siswa dinyatakan tidak tuntas atau memperoleh nilai dibawah KKTP sebesar 75 sedangkan 5 orang siswa lainnya dinyatakan tuntas dengan memperoleh nilai diatas 75. Selanjutnya dari hasil penilaian keterampilan ini dapat dihitung presentase pemahaman siswa pada indikator ruang memperoleh rata-rata 68% kategori cukup baik, pada indikator waktu diperoleh rata-rata 66% dengan kategori cukup baik dan indikator tenaga diperoleh rata-rata 54% dengan kategori kurang baik, dengan demikian

hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan siswa masih rendah sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus I khususnya pada keterampilan tenaga siswa.

Hasil post-test siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 72,8. Sebanyak 65% siswa telah mencapai KKM. Meskipun ada peningkatan, beberapa siswa masih kesulitan dalam aspek analisis naskah dan penjiwaan peran. Hasil-hasil temuan pada siklus I, dari hasil pengamatan guru kelas sebagai observer, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada siklus I melalui penilaian aktivitas belajar pertemuan 1 dan 2 diperoleh rata-rata nilai 53% yang tergolong kurang baik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa guru harus memperhatikan kesiapan siswa dalam belajar, menggunakan waktu dengan baik, memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa untuk mampu lebih percaya diri.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, menunjukkan bahwa kegiatan siklus I dengan menerapkan media audio visual masih belum meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran teater dengan (TP) peserta didik dapat menunjukkan hasil pembelajaran teater yaitu 14 orang siswa (87%) belum memperoleh nilai yang tuntas. Hal ini disebabkan para siswa yang kurang memperhatikan guru. Oleh karena itu pada pembelajaran siklus I ini perlu adanya perbaikan dan pengembangan terutama menjelaskan lebih detail tentang unsur-unsur teater kepada siswa.

## 2. Siklus II

Hasil post-test siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 84,25% peserta didik mencapai KKM. Selain peningkatan kognitif, observasi juga menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa meningkat selama proses pembelajaran. Sebagian siswa tampak pasif dan ragu-ragu mengemukakan pendapat. Rata-rata siswa memahami pengertian teater namun belum mendalam.

Hasil siklus 2 Secara keseluruhan, alur siklus ini menunjukkan bahwa pendekatan bertahap melalui kegiatan yang sistematis dan



berbasis media audio visual mampu membantu peserta didik mencapai capaian pembelajaran, yaitu menganalisis secara sederhana dengan bimbingan mengenai pengertian teater, konsep, dan unsur teater

Refleksi pada pelaksanaan pembelajaran Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual semakin efektif dalam membantu peserta didik menganalisis konsep teater secara sederhana. Melalui tayangan dua jenis pertunjukan teater (tradisional dan modern), siswa dapat dengan lebih mudah mengidentifikasi perbedaan gaya, bahasa, dan bentuk pementasan. Visualisasi langsung dari pertunjukan nyata membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak atau sulit dibayangkan.

Selain itu, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun saat presentasi hasil analisis. Mereka lebih berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran teater.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif dan membangun suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Dengan hasil ini, pembelajaran pada Siklus II dapat dikatakan berhasil meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

## Pembahasan

### a. Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas maka dapat kita lihat hasil dari meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran teater di kelas XI. F3 SMA Negeri 2 Batang Anai Kota Padang. Penggunaan media audio visual ini guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi penyaji materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik

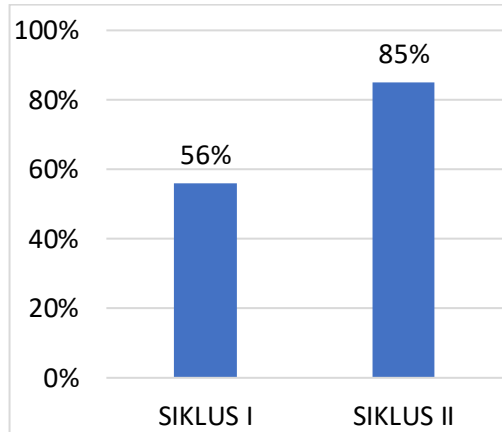
untuk belajar. Hasil temuan penelitian yang dilakukan pada kelas XI.F3 SMA Negeri 2 Batang Anai kota Padang tahun 2023/2024, dengan menggunakan media audio visual terbukti dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa yang dengan (TP) peserta didik dapat mengerti tentang konsep melebihi karakter dan meringkas materi tentang teater baik secara kelompok maupun individu. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa yang diberikan kedalam dua tindakan yaitu siklus I dan siklus II yang secara ringkas.

Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan unsur-unsur teater dan pengamatan terhadap cuplikan pertunjukan. Aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, namun partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan presentasi masih terbatas pada beberapa siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media audio visual telah membantu meningkatkan perhatian siswa, mereka masih membutuhkan pembiasaan dalam hal keterlibatan aktif.

Masuk ke Siklus II, aktivitas belajar peserta didik mengalami perkembangan yang lebih signifikan. Siswa tampak lebih antusias dan percaya diri saat menganalisis tayangan teater serta lebih aktif dalam diskusi kelompok. Semua kelompok mampu menyampaikan hasil analisisnya dengan baik. Guru juga mencatat adanya peningkatan dalam kemampuan siswa menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan menarik. Lingkungan yang dipelajari peserta didik terdiri dari keadaan alam, benda, hewan, tumbuhan, manusia atau objek yang dijadikan sebagai bahan ajar. (Rana, 2023:8).

Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai aktivitas belajar siswa sebesar 56% dengan kategori kurang baik dan setelah dilakukannya siklus II terjadi peningkatan menjadi 85% dengan kategori sangat baik yang artinya terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa

menjadi lebih baik yaitu dalam keaktifan, keseriusan, percaya diri dan kerjasama pada diri siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 2. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

Hasil peningkatan aktivitas belajar pada siklus II menggunakan media audio visual menunjukkan bahwa media ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, siswa lebih fokus dalam memperhatikan guru saat menerangkan, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Magdalena dkk (2021) bahwa media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.

#### b. Hasil Penilaian Tes Kognitif

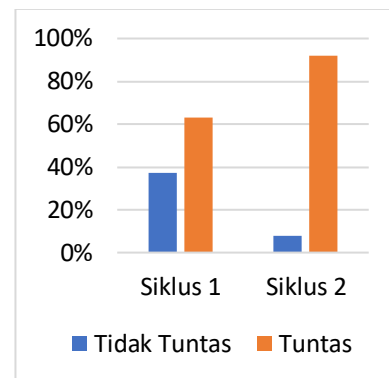
Hasil temuan penelitian yang dilakukan pada kelas XI. F3 SMA Negeri 2 Batang Anai tahun 2023/2024, dengan menggunakan media audio visual terbukti dapat meningkatkan hasil penilaian kognitif siswa dengan (TP) peserta didik dapat menganalisis secara sederhana dengan bimbingan mengenai pengertian teater, konsep, dan unsur teater. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mampu memperoleh nilai tuntas sesuai KKTP yang ditetapkan sekolah, hasil nilai pemahaman (kognitif) siswa peneliti peroleh melalui dua tindakan yaitu siklus I dan siklus II yang secara ringkas.

Pada siklus I hanya 37% siswa yang memperoleh nilai tuntas sesuai standar KKTP sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dimana 92% siswa mampu

memenuhi nilai tuntas sesuai dengan standar KKTP yang ditetapkan sekolah. Hasil pengetahuan siswa ini menunjukkan pengaruh dengan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran karena mampu memfokuskan setiap siswa untuk aktif dan percaya diri dalam memperhatikan unsur-unsur pada video.

Pada siklus I diberikan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan cara menayangkan video ap aitu teater dan gaya pertunjukan dan membagi siswa berkelompok, siswa diarahkan untuk berdiskusi mengenai video tersebut melalui media audio visual, akan tetapi hasil belajar siswa pada siklus I belum menunjukkan ketuntasan yang merata, dimana pada siklus I hanya ada 12 orang siswa atau 37% yang memperoleh nilai tuntas sesuai standar KKTP 75 sedangkan 19 orang siswa lainnya belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan atau 63% siswa.

Pada siklus II peneliti bersama guru mendiskusikan untuk melatih dan menarik perhatian siswa dan semangat siswa untuk berdiskusi dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran agar setiap siswa dapat melihat secara mendetail. Pada siklus II diperoleh hasil belajar yang memuaskan dimana 20 orang siswa atau 92% memperoleh nilai diatas standar KKM 75 yang ditetapkan sekolah dalam hal ini dapat dinyatakan jika kemampuan siswa sudah mengalami peningkatan. Jelasnya peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa



### c. Hasil Tes Kognitif

Hasil tes kognitif juga menunjukkan tren peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada post-test Siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,8, dengan 13 dari 20 siswa (65%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Meskipun sudah menunjukkan perbaikan dari kondisi awal, hasil ini belum memenuhi target ketuntasan klasikal minimal (85%).

Pada post-test Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih baik. Nilai rata-rata kelas naik secara signifikan (misalnya menjadi 80, jika kamu memiliki datanya), dan sebagian besar siswa telah mencapai KKM, dengan persentase ketuntasan klasikal mendekati atau melebihi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus II lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap konsep dasar dan jenis-jenis teater. Berikut grafik aktivitas belajar siswa.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran teater mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan ini terjadi karena media audio visual yang membantu visualisasi materi abstrak, meningkatkan minat dan partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman kontekstual dan mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata nilai sebesar 56% dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 85% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian tes kognitif pada siklus I hanya 37% siswa yang memperoleh nilai tuntas sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dimana 92% siswa mampu memenuhi nilai tuntas sesuai dengan standar KKTP yang ditetapkan sekolah. Hasil tes kognitif yang meningkat pada siklus II menjadi 72,8, dengan 13 dari 20 siswa (65%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

### Rujukan

Damayanti. 2021. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. CV. Tatakata Grafika.

([https://www.google.co.id/books/edition/Penggunaan\\_Media\\_Audio\\_Visual\\_dalam\\_Meni/QmWKEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media%20audio%20visual&pg=PA14&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penggunaan_Media_Audio_Visual_dalam_Meni/QmWKEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media%20audio%20visual&pg=PA14&printsec=frontcover))

Darman, Regina Ade. 2(020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.

Hapsyah, D. R., Handayani, R., Marjo, H. K., & Hanim, W. (2019). Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (Rebt) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 2(1), 23–33. <https://doi.org/10.33541/Sel.V2i1.1002>

Khoiriyah, Z., & Qosyim, A. (2021). Efektivitas pendekatan etnosains dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa materi kalor. *Pensa: e-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(3), 433-442.

Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352-364.

Rana, N. P. (2023). Retail atmospherics effect on store performance and personalised shopper behaviour: a cognitive computing approach. *International Journal of Emerging Markets*, 18(8), 1948–1977. <https://doi.org/10.1108/IJOEM-03-2021-0433>.

Safitri, R. L., & Kasrman, K. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746-8753.

Smith, L. K. (2017). *The effectiveness of audio-visual aids in enhancing learning outcomes in secondary education*. *Educational Media International*, 54(1), 31-47. <https://doi.org/10.1080/09523987.2017.1286905>

Suary, Y., Yuliasma, Y., & Susmiarti, S. (2019). Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(0), 3.

Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.