



**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SAINS BERBASIS AUDIOVISUAL DAN  
MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF DI SDK NDONA 1**

**IMPLEMENTATION OF AUDIOVISUAL-BASED SCIENCE LEARNING AND CREATIVE  
LEARNING MEDIA IN SDK NDONA 1**

**Yohana Nono BS<sup>1\*</sup>, Maria Purnama Nduru<sup>2</sup>, Ursula Handayani Rampang<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup> Universitas Flores, Ende

<sup>1\*</sup>[rullduek@gmail.com](mailto:rullduek@gmail.com), <sup>2</sup>[yanirampang95@gmail.com](mailto:yanirampang95@gmail.com), <sup>3</sup>[keseolamariaervina@gmail.com](mailto:keseolamariaervina@gmail.com)

**Article History:**

Received: November 20th, 2024

Revised: December 10th, 2024

Published: December 12th, 2024

**Keywords:** Science Learning,  
Audiovisual, Creative Media,  
Concept Understanding, Student  
Involvement

*Community service activities to improve science learning at SDK Ndonga 1, aim for students to be able to observe the surrounding environment, experiment and draw conclusions from natural phenomena as well as strengthen memory and problem solving skills in science learning. The method used in this service is an audiovisual-based method and creative learning media. The results of this community service activity are that students are actively involved in learning activities in class, students can visualize complex concepts. This activity was held on Friday, November 15 2024 at SDK Ndonga 1, Jln. Wolowona Ndonga, Ndonga District, Ende Regency. The number of participants taking part in this activity was 23 people from grades four, five and six. 1.*

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam meningkatkan belajar sains di SDK Ndonga 1, bertujuan untuk peserta didik dapat mampu mengamati lingkungan sekitar, bereksperimen dan dapat menarik kesimpulan dari fenomena alam serta memperkuat daya ingat dan keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran sains. Metode yang digunakan pada pengabdian ini adalah metode berbasis audiovisual dan media pembelajaran yang kreatif. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajar di kelas, siswa dapat visualisasikan konsep-konsep yang kompleks. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari tanggal Jumat, 15 November 2024 di SDK Ndonga 1, Jln. Wolowona Ndonga, Kecamatan Ndonga, Kabupaten Ende. Dengan jumlah peserta yang ikut kegiatan ini adalah 23 orang dari kelas empat, lima, dan enam. 1.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sains, Audiovisual, Media Kreatif, Pemahaman Konsep, Keterlibatan Siswa

**PENDAHULUAN**

Sistem pembelajaran di Indonesia saat ini mengharuskan adanya upaya sadar serta terencana agar peserta didik ikut aktif dan turut mendorong kemampuan dirinya yang lebih baik. Defenisi diatas berarti keberhasilan dari pendidikan dapat dicapai ketika bangsa itu sendiri berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut peraturan pemerintah nomor 19 tahun

2005 menilai standar nasional pendidikan menuturkan jika proses belajar mengajar yang terdapat pada satuan pendidikan ini dilaksanakan dengan cara yang saling berhubungan satu sama lain, inspiratif, mengasyikan, menarik, mendorong peserta didik agar turut berkontribusi aktif, dan menyediakan wadah untuk peserta didik dalam rangka memajukan daya cipta serta kemandirian yang cocok dengan talenta, atensi, serta pertumbuhan baik jiwa dan raga (Afifah, 2021).

Pembelajaran sains di SD sangat membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat, yakni strategi yang menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam menemukan konsep materi yang dipelajari (Hakim, 2009). Peserta didik dilibatkan langsung dalam praktik untuk mengetahui proses sains secara real. Salah satu strategi yang semakin relevan adalah penerapan pembelajaran berbasis audiovisual. Media audiovisual tidak hanya membantu visualisasi materi yang sulit dipahami tetapi juga mampu merangsang berbagai indra siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Media audiovisual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena audiovisual mampu menggabungkan elemen suara dan gambar yang menarik perhatian dan mempermudah pemahaman konsep. Menurut teori sistem simbol oleh G. Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui simbol yang mempengaruhi proses belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi.

Integrasi media pembelajaran kreatif menjadi elemen kunci untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, simulasi, atau eksplorasi mandiri. Dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan kreativitas, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pandangan Arsyad (2017) mengenai media pembelajaran yang kreatif, Arsyad menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Menurutnya, media pembelajaran yang kreatif tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada cara penyajian yang dapat menstimulasi minat dan keterlibatan siswa. Media yang kreatif dapat berupa gambar, video, audio atau bahkan permainan edukatif yang mengarah pada pemahaman yang mendalam tentang materi. Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan tema implementasi pembelajaran berbasis audiovisual dan media pembelajaran yang kreatif adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi dan media kreatif.

## **METODE**

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode berbasis audiovisual dan media pembelajaran yang kreatif. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dirancang sebagai berikut yaitu:

1. Persiapan kegiatan antara lain pembentukan panitia pengabdian kepada masyarakat
2. Survei lokasi kegiatan dan melakukan pendekatan di SDK Ndona 1.
3. Pelaksanaan kegiatan: Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDK Ndona 1, Jln. Wolowona Ndona, Kecamatan Ndona, Kabupaten Ende.
4. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 15 November 2024. Dengan sasaran Kegiatan ini adalah siswa/siswi kelas IV, V dan VI SDK Ndona 1 yang berjumlah 23 orang.

## HASIL

Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk kombinasi pembelajaran berbasis audiovisual dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem panca indra, sistem tata surya, komponen abiotik dan biotik serta sistem peredaran darah pada manusia. Kegiatan ini membantu memudahkan pemahaman konsep pada pembelajaran sains dan siswa dapat memahami materi melalui media gambar.

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan pemaparan materi dalam bentuk video pembelajaran dan media pembelajaran. Setelah itu siswa diberikan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik. Pemaparan video pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dengan materi sebagai berikut: Materi pertama, Sistem Panca Indra. Dalam video pembelajaran dijelaskan tentang pengertian panca indra, fungsi panca indra dan bagian-bagian pada panca indra. Media yang digunakan pada pembelajaran yaitu media gambar. Materi kedua, Sistem Tata Surya dijelaskan dalam bentuk video pembelajaran. Dalam materi tersebut dijelaskan tentang pengertian planet, beberapa jenis planet dan benda langit yang ada di tata surya. Materi ketiga, Komponen Abiotik dan Biotik. Dalam video pembelajaran dijelaskan tentang pengertian komponen abiotik dan biotik dalam ekosistem, jenis-jenis komponen abiotik dan biotik dalam ekosistem. Media pembelajaran yang digunakan adalah gambar rantai makanan ekosistem sawah. Materi keempat, Sistem Peredaran Darah Pada Manusia. Dalam video pembelajaran dijelaskan tentang pengertian sistem peredaran darah pada manusia, peran peredaran darah pada manusia, fungsi utama sistem peredaran darah, organ-organ pada sistem darah, komponen darah, mekanisme peredaran darah dan gangguan pada sistem peredaran darah. Media pembelajaran yang digunakan adalah pemanfaatan botol bekas dan pewarna makanan yang dirancang seperti peredaran darah pada manusia. Penggunaan video pembelajaran dan media gambar yang kreatif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, kualitas hasil belajar, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDK Ndona 1 mengenai kegiatan pembelajaran sains berbasis audio visual, penggunaan media gambar yang kreatif memperoleh hasil yang baik. Siswa terlihat tertarik untuk mengamati dan menyimak video pembelajaran yang ditayangkan serta terlibat aktif dalam menggunakan media pembelajaran dalam bentuk gambar. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan. Dengan penuh antusias siswa dapat menjawab pertanyaan dengan memberikan jawaban yang benar. Dari hasil yang didapatkan membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, sangat efektif dalam proses pembelajaran dan sangat membantu memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran yang mereka pelajari.



**Gambar 1.** Siswa/I SDK Ndona 1 sedang mengamati video pembelajaran



**Gambar 2.** Penggunaan media belajar yang kreatif oleh siswa/I SDK Ndona 1 dan mahasiswa

## **PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang di lakukan di SDK Ndona 1 berupa pemaparan materi yang sertai dengan penggunaan media gambar yang kreatif dari mahasiswa . sebelum melaksanakan kegiatan mahasiswa melakukan pendekatan dengan kepala sekolah dan guru-guru di SDK Ndona 1, langkah ini di ambil untuk memastikan adanya kesepakatan dan kerj sama antar mahasiswa dengan pihak sekolah.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di SDK Ndona 1, kemampuan kogintif yang di maksud adalah bagaimana siswa dapat memahami isi materi yang di berikan oleh mahasiswa dan mereka bisa menjawab pertanyaan yang di berikan dengan baik dan benar. Menurut (Yosan, Kholil and Purwanto, 2014), “Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan

berkarya. Kemampuan kognitif sangat erat hubungannya dengan aktifitas berpikir siswa, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil siswa tersebut dapat memahami materi-materi kegiatan yang disajikan.

Beberapa manfaat kegiatan pengabdian ini adalah mahasiswa mendapatkan wawasan dan pengalaman baru serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk siswa-siswi di SDK Ndona 1 mereka dapat memahami materi dengan baik dan kegiatan ini dapat menciptakan hubungan yang baik antara mahasiswa dengan siswa-siswi, karena kegiatan pengabdian ini berisi tentang video pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga membangun semangat siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan.

## **KESIMPULAN**

Implementasi pembelajaran sains berbasis audiovisual dan media pembelajaran yang kreatif menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan sains. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep yang abstrak melalui visualisasi yang menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi, retensi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang kreatif memungkinkan integrasi teknologi dan kreativitas, yang dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Dengan memanfaatkan audiovisual dan media kreatif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yang tidak hanya mengutamakan pemahaman materi, tetapi juga melatih siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, pendekatan ini perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran sains untuk mendukung keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh.

Untuk memaksimalkan manfaatnya, penting untuk terus mengembangkan dan memperbaharui konten serta metode pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi terbaru, memberikan panduan yang jelas, dan mendorong evaluasi serta refleksi, pembelajaran tentang sifat-sifat cahaya dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut berpartisipasi dalam menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sehingga penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Terimakasih kepada ibu dosen pendamping mata kuliah Muatan Biologi dan IPBA di SD yang telah berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai nilai ujian akhir semester ganjil 2024/2025. Terimakasih juga kepada pihak sekolah SDK Ndona 1 yang telah memberi ijin untuk melakukan kegiatan pengabdian ini. Terimakasih siswa/siswi SDK Ndona 1 kelas IV, V, dan VI yang telah terlibat aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran . Jakarta: R
- Santyasa, IW (2007). Strategi pembelajaran inovatif: Teori dan praktik .
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). Media pengajaran . Bandung: Sinar
- Azhar, A. (2018). Pengaruh media audiovisual terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2https ://d.org /xxx
- Hidayat, S., & Kartini, D. (2020). Penggunaan media kreatif dalam pembelajaran sains: Studi kasus pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(2), <https://doi.org/xxxxx>
- Purwanto, Y., & Lestari, P. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep sains siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 13(1), 45-56<https://doi.org/xxxx>
- Rahmat, A., & Fitriani, R. (2019). Implementasi media audiovisual dalam pembelajaran IPA: Studi pada siswa SMP. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ,
- Suryana, A., & Putri, E. (2022). Kreativitas media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar sains. Konferensi Nasional Pendidikan , Univ
- Situs web:
- Kemdikbud. (2021). Pentingnya inovasi media pembelajaran dalam pendidikan. Diakses dari<https://www.kemd.kemdikbud.go.id.pengenal/>