

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 1
SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 27 MATARAM
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata (S1) Pada Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

ANGGRIANI OROWALA

NIM. 2020A1H033

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMADIYAH MATARAM
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 1 SUBTEMA 1
KELAS IV SDN 27 MATARAM TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 3 November 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 1 SUBTEMA 1
KELAS IV SDN 27 MATARAM TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi atas Nama Anggriani Orowala telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Mataram, 10 Januari 2024

Dosen Penguji:

1. **Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd** (Ketua Penguji) 
NIDN. 0823078802
2. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Anggota Penguji I) 
NIDN. 0804048501
3. **Sintayana Muhardini, M. Pd** (Anggota Penguji II) 
NIDN. 0810018901

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangna dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Anggriani Orowala

NIM : 2020A1H033

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Studi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pertanyaan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Anggriani Orowala

NIM. 2020A1H033



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggriani Orowala
NIM : 2020A1H033
Tempat/Tgl Lahir : Piong, 30 September 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 082339004686
Email : anggrianiorowala@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan
Minat Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV
SDN 27 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 39%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 2 Februari 2024
Penulis



Anggriani Orowala
NIM. 2020A1H033

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A. uhy
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggriani Orowala
NIM : 2020A1H033
Tempat/Tgl Lahir : Plong, 30 September 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 082339094686/anggrianiorowala@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Audio visual untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Tema 1 subtema 1 kelas IV SDN 27 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

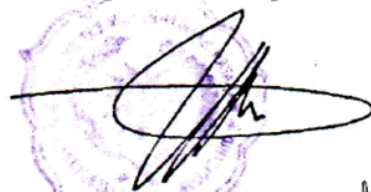
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 2 Februari.....2024
Penulis



Anggriani orowala
NIM. 2020A1H033

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

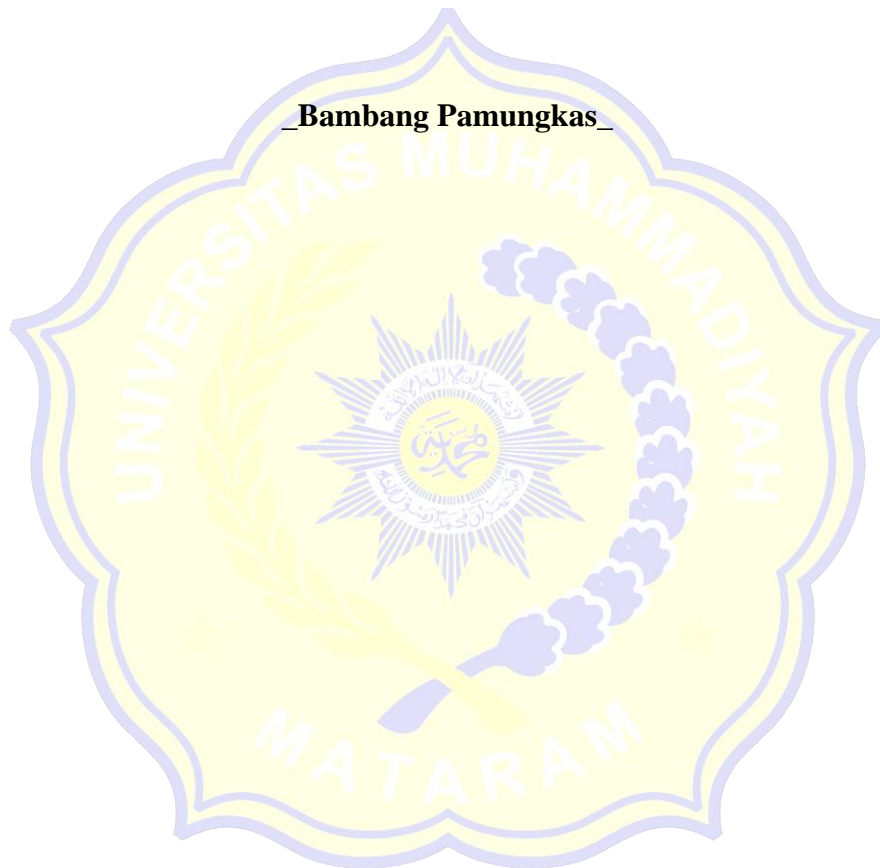


Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

Bambang Pamungkas



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Baharudin Orowala dan Ibu Rusti Orowala yang telah memberikan doa, dan dukungan serta motivasi.
2. Adik saya Aulia Indah Pertiwi Orowala dan Muhammad Alfahri Orowala yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasi.
3. Ibu Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.

4. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 3,5 tahun ini.
6. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan pada saat peneliti sedang memerlukan motivasi saat menyusun skripsi.
7. Untuk almamater tercinta
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

Mataram, 20 November 2023

Penulis,

Anggriani Orowala
NIM 2020A1H033

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis tunjukan ke haribaan Allah SWT, Alhamdulillah yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu. Skripsi berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN 27 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024* ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Untuk dapat menyelesaikan **Skripsi** ini, penulis memperoleh bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Untuk itu, tiada kata yang layak penulis sampaikan selain ucapan terima kasih, khususnya kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr.Muhammad Nizar, M.Pd Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd. pembimbing I yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan proposal hingga skripsi ini.
4. Yuni Mariyati, M.Pd. pembimbing II yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan proposal hingga skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus saat penulis sedang dalam kesusahan, dan semua pihak tidak dapat

disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Peneliti telah berusaha menyusun Skripsi ini sesempurna mungkin, tetapi peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari seluruh pembaca sangat kami harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

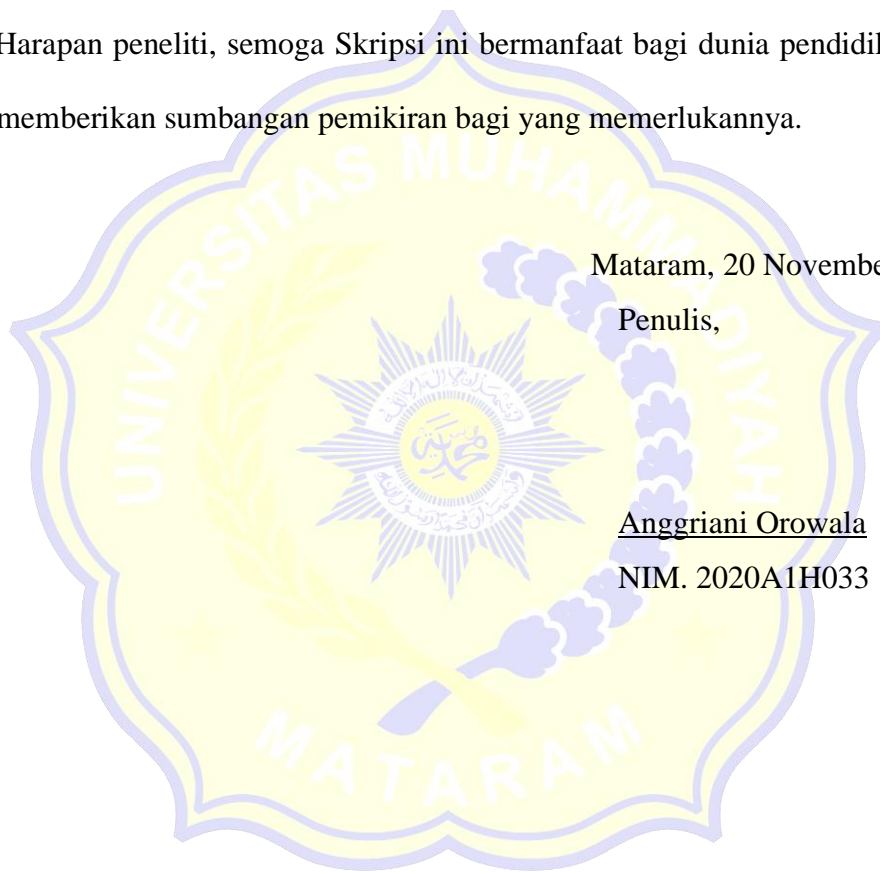
Harapan peneliti, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi yang memerlukannya.

Mataram, 20 November 2023

Penulis,

Anggriani Orowala

NIM. 2020A1H033



Anggriani Orowala 2020A1H033. **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 1 subtema 1 kelas IV sekolah dasar tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dan analisis inferensial. Analisis data ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisa data untuk mengetahui kevalidan dari angket dan lembar keterlaksanaan pembelajaran dari data hasil pre-tes dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, maka penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 1 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar dengan bantuan *software SPSS 25 for windows* untuk menghitung *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5% diperoleh bahwa hasil pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai sig. $0,027 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 1 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar atau dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata dari minat belajar siswa antara penggunaan media audio visual dengan pembelajaran menggunakan media gambar.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Minat Belajar.

Anggriani Orowala 2020A1H033. *The Effect of Using Audio Visual Media to Increase Student Learning Interest in Theme 1 Subtheme 1 Class IV Elementary School Academic Year 2023/2024. Department of Elementary School Teacher Education (PGSD). Muhammadiyah University of Mataram.*

Supervisor I: Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd.

Supervisor II: Yuni Mariyati, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of audio-visual media on increasing student learning interest in theme 1 subtheme 1 class IV elementary school in the 2023/2024 school year. This is a quantitative form of research. Documentation, questionnaires, and observation are the methods of data collection utilized in contrast. Both descriptive and inferential analyses were applied to the data in this study. By considering the pre-test and post-test data of the control and experimental groups, as well as conducting normality and homogeneity tests, and hypothesis testing, this data analysis employs quantitative descriptive analysis methods to ascertain the validity of the questionnaire and learning implementation sheet. The findings of this research demonstrate that the implementation of audio-visual materials to enhance students' engagement in learning theme 1 subtheme 1 of elementary school class IV was successful. The SPSS 25 for Windows software was utilized to compute the Independent Sample T-Test at a 5% level of significance. The researchers' hypothesis testing yielded a sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and sig value. $0.027 < 0.05$, then H_0 is rejected, and H_a is accepted. It means that there is an effect of using audio-visual media to increase student interest in theme 1 subtheme 1 class IV Elementary School, or it can be concluded that there is an average difference in student interest between using audio-visual media and learning using image media.

Keywords: *Audio Visual Media, Learning Interest.*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B



Mumaira, M.Pd
P3B
NIDN. 0903048601

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Batasan Operasional.....	7

BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka	13
2.3 Kerangka Berpikir.....	33
2.4 Hipotesis	34
BAB III. METODE PENELITIAN	35
3.1 Rancangan Penelitian.....	35
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	36
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	36
3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian	37
3.5 Variabel Penelitian.....	38
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.7 Instrumen Penelitian	45
3.8 Metode Analisis Data.....	46
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Data.....	50
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Minat Belajar Siswa	56
4.3 Pembahasan.....	64
BAB V. PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74
DOKUMENTASI	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	35
Tabel 3.2	Lembar Observasi (Kelas Eksperimen).....	40
Tabel 3.3	Lembar Observasi (Kelas Kontrol)	41
Tabel 3.4	Kriteria Pengukur Angket	42
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket minat belajar (kelas eksperimen).....	43
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket minat belajar (kelas kontrol).....	44
Tabel 3.7	Pedoman Konversi Minat Belajar.....	45
Tabel 4.1	Validasi Lembar Angket	51
Tabel 4.2	Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Audio Visual	53
Tabel 4.3	Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Gambar ..	54
Tabel 4.4	Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.5	Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.6	Hasil Deskriptif Uji Normalitas Data.....	60
Tabel 4.7	Deskripsi Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4.8	Hasil Deskripsi Uji Independen Sampel T-Test.....	62
Tabel 4.9	Statistik Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3.1 Hubungan antara Variabel Penelitian.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	75
Lampiran 2. Lembar Observasi.....	77
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	81
Lampiran 4. Lembar Validasi Angket Siswa	87
Lampiran 5. Angket Siswa Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 6. Angket Siswa Kelas Kontrol	93



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan dan kesejahteraan manusia terkait erat dan berperan penting dengan pendidikan. Sesuai pemahaman Ahmad dalam Hasbullah (2017:3), pendidikan ialah menerima bimbingan pada pendidik tentang bagaimana meningkatkan pertumbuhan jasmani dan rohani peserta didik, sehingga mengarahkan mereka untuk mengembangkan kepribadiannya yang utama. Menurut Sutrisno (2016:29), pendidikan adalah suatu kegiatan relasional serta terdiri dari beberapa komponen dan saling berkaitan kuat satu sama lain. Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Majid (2014:87), pembelajaran tematik merupakan “kegiatan dimana adanya keterlibatan penggabungan konsep-konsep dari banyak latar belakang pendidikan, yang dapat dipahami dengan lebih baik dan mempunyai dampak yang lebih besar terhadap pemahamannya”. Dari pendapat para ahli tersebut maka kesimpulannya adalah tujuan

pembelajaran terpadu adalah menggabungkan bahan ajar beberapa mata pelajaran dalam satu topik atau pelajaran agar siswa belajar lebih baik dan bermakna. Peneliti tertarik untuk mempelajari tema 1 subtema 1 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS kelas IV Kurikulum 2013 tahun pelajaran 2023/2024.

Menurut Djamarah (2015; 280), pendidik merupakan seseorang dimana mereka berbagi informasi dengan peserta didik serta tenaga ahli dimana membantu mereka dalam merencanakan, menganalisis, dan mendiskusikan permasalahan yang dihadapinya. Pendidik mempelajari motivasi bagi siswanya, oleh karena itu guru harus mampu memberikan inspirasi atau memberikan semangat bahkan pengajaran yang terbaik bagi semua peserta didik. Semua atas dasar tujuan guna merangsang minat belajar peserta didik agar selalu berkembang hingga kekuatan bakat maksimalnya. Semangat belajar peserta didik terlihat pada minat peserta didik terhadap lingkungan belajar, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, dan keaktifan menentukan tujuan pembelajaran. Kesadaran guru terhadap perancangan dan perencanaan bahan ajar sehingga penyampaian materi itu bisa terciptanya kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif serta menyenangkan. Pendidik hendaknya memiliki pemikiran serta kreativitas agar siswa mempunyai minat terhadap gaya mengajar guru, sehingga dapat mempengaruhi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dari ungkapan diatas bisa diangkat kesimpulan saat apabila guru menggunakan metode, sarana komunikasi dan pendekatan dengan baik dan benar maka kegiatan belajar

mengajar juga berjalan dengan baik dan benar serta siswa tidak bosan dan jenuh karena guru hanya menggunakan metode ceramah.

Elizabeth B. Menurut Hurlock dalam Haryati (2015:5), motivasi bermula dari minat dan dorongan individu untuk mengejar cita-citanya. Minat belajar peserta didik bisa ditingkatkan melalui berbagai tahap, contohnya dengan memilih media, strategi, pendekatan serta metode pengajaran yang tepat untuk terciptanya lingkungan belajar yang inovatif, kreatif serta menyenangkan. Perbedaan karakteristik peserta didik sekolah dasar menuntut perhatian pendidik karena terdapat dua tingkatan karakteristik peserta didik di tingkat dasar yaitu kelas rendah dan tinggi. Berdasarkan semua itu, pendidik kemudian harus menentukan media-media yang tepat untuk dipergunakan pada proses kegiatan belajar dengan mempertimbangkan strategi dan pendekatan yang cocok dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka bisa disimpulkan oleh peneliti tentang minat merupakan suatu karakter yang biasa dialami oleh seseorang guna dalam melihat orang lain serta berperilaku bersama mereka.

Menurut Gagne dalam Rusman (2017: 214), mengungkapkan tentang Media merupakan macam-macam bentuk kepribadian dan kehidupan peserta didik dimana hal itu bisa merangsang kegiatan peserta didik. Dalam perkembangan era ini, penggunaan media pendidikan harus dijadikan jalan atau pilar utama yang memfasilitasi penyampaian informasi (materi) pembelajaran secara sederhana dan kreatif kepada siswa oleh guru. Di

daerah tertentu, khususnya di kelurahan Pagesangan Barat, Kecamatan Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, peran media audiovisual dalam penyediaan bentuk (materi) pembelajaran belum begitu tercakup khususnya dalam dunia pendidikan. Namun menurut peneliti, peran media audiovisual dalam menciptakan pengalaman kegiatan yang aktif serta menyenangkan buat peserta didik sangat penting dan kegunaannya sangat tinggi. Saat ini, guru harus mempunyai pengetahuan untuk pemanfaatan lingkungan belajar audiovisual guna terciptanya kondisi belajar yang baru sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar.

Menurut Wina Sanjaya (2014:188) Media audiovisual adalah salah satu bentuk media dimana didalamnya mengandung unsur suara, dan mengandung unsur gambar tampak, contohnya rekaman video, film bermacam ukuran, slide suara, dan lain-lain. Salah satu keunggulan teknologi adalah mempermudah pekerjaan dan aktivitas manusia, kehadiran teknologi juga harus mampu mendorong perkembangan dunia pendidikan. Pendidik dalam hal ini adalah guru harus bisa memberikan kompetensi inti dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi untuk membantu mereka dalam proses perubahan materi. Tujuannya adalah agar guru atau pendidik mampu memotivasi siswanya untuk mempelajari semua mata pelajaran yang diajari oleh guru secara bertahap, sehingga minat belajar siswa akan meningkat dan akan tercapai perkembangan hasil belajar yang telah diinginkan oleh guru, sekolah, dan orang tua siswa.

Berdasarkan data observasi serta wawancara guru wali kelas IV SDN 27 Mataram dimana peneliti peroleh dalam jumlah 36 peserta didik kelas IV terdapat 25 siswa yang kurang aktif dalam kegiatan belajar (KBM). Faktanya, dari jumlah siswa tersebut menurut data, jarang ada 15 siswa yang hadir setiap pekannya. Semua menunjukkan bahwa minat belajar di Kelas IV SDN 27 Mataram sangat rendah sehingga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Jadi dapat saya simpulkan juga bahwa minat belajar siswa disebabkan karena metode yang digunakan guru bersifat monoton atau bahkan hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga berdampak dan menyebabkan siswa jarang hadir dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti memutuskan solusi dan tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 1 subtema 1 Kelas IV SDN 27 Mataram”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 27 Mataram?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan masalah pada penelitian yaitu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 27 Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapannya, temuan penelitian ini bisa berguna buat peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti. Berikut manfaat penelitian ini yakni sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti optimis tentang bagaimana temuan ini dapat memberikan informasi dan mempromosikan pendidikan, dengan penekanan khusus pada pemahaman bagaimana media audio-visual dapat merangsang minat belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penggunaan media audio visual pada saat pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa secara positif dan produktif.

b. Manfaat bagi guru

Guru diberikan pemahaman tentang bagaimana pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa melalui rasa ingin tahu/antusiasme dan aktivitas.

c. Manfaat bagi sekolah

Tujuannya supaya sekolah mempunyai kemampuan dan kapabilitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.

d. Manfaat bagi Peneliti

Pengalaman langsung calon pendidik dapat dimanfaatkan peneliti untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kenikmatan dalam lingkungan belajar. Tujuan yang paling signifikan adalah untuk menetapkan model, metode, dan pendekatan pembelajaran yang mencegah siswa mengalami pembelajaran tanpa pengawasan.

1.5 Batasan Operasional

- a. Media audiovisual merupakan media dimana menggabungkan suara dengan gambar yang terlihat dan terdengar, contohnya rekaman video, film dengan berbagai ukuran, gambar audio, dan lain-lain. Media audiovisual merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu mengkomunikasikan informasi, sikap dan gagasan melalui kata-kata tertulis atau lisan. Penayangan ini dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan tayangan seperti menggunakan handphone, komputer, kaset, dan LCD.
- b. Minat belajar adalah kecenderungan untuk memperhatikan serta berbuat sesuatu kepada orang, kegiatan, serta kondisi dimana dijadikannya objek minatnya, ditambah suasana gembira. Minat adalah sumber motivasi dimana memotivasi orang agar melakukan apa yang ingin dilakukannya. Minat belajar siswa akan meningkat semua tergantung media, model, strategi, serta pendekatan yang mampu memberikan stimulus secara logis. Dengan demikian, minat adalah sifat atau perbuatan yang

cenderung akan terlihat pada perhatian dan tindakan seseorang. Ada 4 (empat) indikator minat belajar yang digunakan antara lain: perhatian siswa, ketertarikan siswa, perasaan senang, dan keterlibatan siswa.

- c. Tema 1 subtema 1 pada penelitian ini mencakup Bahasa Indonesia dengan materi pokok yang dipelajari adalah Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung, IPA pada materi Sifat-Sifat Bunyi, IPS pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Hal itu didasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 untuk kelas IV di SDN 27 Mataram. Minat akan diukur menggunakan Angket dengan indikator perhatian siswa, ketertarikan siswa, perasaan senang, dan keterlibatan siswa. Lembar observasi dimana akan digunakan dikelas eksperimen serta dikelas kontrol dijadikan penilaian dalam proses atau cara mengukur minat belajar siswa dengan media yang berbeda-beda sesuai dengan mata pelajaran diatas.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

2.1.1 Penelitian yang dilakukan oleh Ari Hastuti (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN Bantargebang Kota Bekasi. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian yang digunakan bentuk *pretest-posttest nonequivalent-group design*. Sampel yang diambil untuk mewakili populasi menggunakan purposive sampling dan sampel yang diambil berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengambilan data berupa tes objektif. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji T taraf signifikan $\alpha = 0.05$, Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} = 6,23 > t_{tabel} = 1,690$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media audio visual dengan siswa menggunakan media gambar pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media audio visual

berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan pengkajian peneliti tentang perbedaan dan persamaan dalam penelitian diatas adalah perbedaanya ada pada teknik yang dipergunakan pada pengambilan sampel dan pada teknik pengumpulan data, penelitian yang relavan diatas menggunakan sampel *purposive sampling* sedangkan peneliti menggunakan teknik *probability sampling*, teknik pengumpulan data juga berbeda karena dilihat lagi pada varibel (Y) yang berbeda maka teknik pengumpulan datanya pun berbeda. Adapun yang menjadi persamaan pada penelitian ini yaitu bagian metode yang peneliti gunakan yaitu sama-sama menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dan desain yang dipergunakan penelitian dalam bentuk *pretest-posttest nonequivalent-group design*.

2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Maheswari (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebuah motivasi belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain

penelitian *posttest Only Control Design*. Jumlah sampel pada penelitian adalah 46 peserta didik yaitu kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas kontrol dan IV D yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Dalam perhitungan data analisis prasyarat penelitian menggunakan uji normalitas, homogenitas menggunakan uji-f, dan hipotesis uji-t. Hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji-t dinyatakan kedua kelas menunjukkan thitung sebesar $6,514 > t_{tabel}$ sebesar 1,680. Maka dapat disimpulkan H1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

Berdasarkan pengkajian peneliti tentang perbedaan dan persamaan dalam penelitian diatas adalah perbedaannya berada pada bagian metode yang peneliti gunakan. Penelitian diatas menggunakan metode dengan jenis *posttest Only Control Design* sedangkan peneliti memakai metode *Quasi Eksperimental Design* tipe *nonequivalent-group design*. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan teknik analisis data yakni uji normalitas, homogenitas menggunakan uji-f, dan hipotesis uji-t.

2.1.3 Penelitian yang dilakukan oleh Desti Patmawati (2018) dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini

menggunakan metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian adalah siswa kelas III A dan kelas III B SDN 1 Parakannyasag dengan jumlah masing-masing kelas berjumlah 24 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah soal obyektif untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil pengelolaan dan analisis data, antara lain: 1) hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual dikelas III B berada pada kategori tinggi (73), namun dari hasil normal gain menunjukkan nilai (0,44) dengan kategori kurang efektif. 2) hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dikelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi (88) dengan normal gain (0,67) dengan kategori cukup efektif. 3) terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, hal tersebut dibuktikan dengan nilai rerata normal gain kelas eksperimen 0,67 (cukup efektif), sedangkan nilai rerata normal gain kelas kontrol 0,44 (kurang efektif). 4) besar perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen adalah 0,23. Maka disimpulkan penggunaan media audio visual mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengkajian peneliti tentang perbedaan dan persamaan penelitian diatas adalah perbedaanya yaitu pada instrumen yang digunakan karena bersifat obyektif sedangkan

peneliti menggunakan instrumen non obyektif. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode *Quasi Eksperimen*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif dan pengajaran yang efisien dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Informasi terkait pembelajaran dapat disajikan melalui media yang bersifat langsung (alami) dan dimanipulasi dalam bentuk suara, gambar, gerak, dan warna. Penggunaan media, dengan tujuan pembelajaran menjadi sangat mudah dicapai melalui usaha yang sesedikit mungkin. Menurut Heinich dalam Rusman (2017:213), media adalah alat komunikasi. Media adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada komunikasi, yang berasal dari kata Latin “media”, yang berarti “perantara”, dan berfungsi sebagai jembatan antara asal pesan dan penerima. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, grafik, bahkan media cetak, komputer dan guru. Media yang digunakan untuk belajar dapat memuat pesan-pesan yang membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai gambaran.

Media adalah bagian sarana penyampaian informasi dan tentunya amat berguna ketika diperkenalkan pada kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar dan memiliki peran inti saat keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sesuai Rusman (2017:214), Gagne berpendapat bahwa media dapat berupa suatu komponen yang berkaitan dengan lingkungan siswa yang dimana dapat mendorong pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan lingkungan belajar juga dapat memotivasi siswa dalam kegiatan selama belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso dalam Rusman (2017: 214), bahwa Media merupakan semua bentuk hal yang dipergunakan dalam menyampaikan pesan yang guna membangkitkan pemikiran siswa, perasaan, fokus dan keinginan belajar sedemikian rupa dan karena hal tersebut maka dapat menumbuhkan pembelajaran yang sadar, terarah, dan terkontrol. Selanjutnya menurut Aswan dalam Triswardani (2018:22) Media merupakan alat yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar dan memudahkan pendidik dalam mengajar siswa mencapai tujuan pendidikannya. Lebih lanjut menurut Wati dalam Triswardani (2018:22) Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah sesuatu yang mempunyai pesan persuasif yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan, keinginan

siswa sehingga mendorong siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar.

Berdasarkan beberapa ahli yang sudah diuraikan, peneliti kemudian memahami dan menyimpulkan bahwa lingkungan belajar adalah alat yang digunakan seseorang/pendidik untuk penyampaian informasi/materi pembelajaran guna mencapai proses pembelajaran yang diinginkan dengan sempurna. Media pembelajaran juga mempunyai peranan yang sangat penting ketika dipergunakan dalam penyampaian materi yang diajarkan selama kegiatan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Mc Kown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengusulkan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. (1) pendidikan formal diubah menjadi bentuk praktis dengan memperkenalkan lingkungan belajar abstrak yang mentransformasikan konsep-konsep teoretis. (2) menciptakan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi eksternal siswa karena penggunaan media pembelajaran menarik dan menarik perhatian siswa. (3) memberikan kejelasan agar informasi dan pengalaman siswa lebih jelas dan mudah dipahami sehingga media dapat memberikan kejelasan. (4) motivasi belajar khususnya rasa ingin tahu siswa. Kekuatan rasa ingin tahu tersebut harus

diselaraskan sedemikian rupa sehingga selalu timbul rasa ingin tahu yang harus diisi dengan bantuan media massa..

Fungsi media pembelajaran menurut Astuti (2017), Alat fungsional dan kegunaannya dalam pembelajaran dan penyampaian pesan bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi dan memfokuskan siswa dalam belajar. Siswa harus terlibat dalam pembelajaran mental dan pengalaman melalui kegiatan media pendidikan untuk memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran dapat memotivasi dan menarik minat siswa, serta akan membantu siswa dalam peningkatan pengetahuan dalam memahami, penyajian informasi secara menarik dan sangat dipercaya, dan mempermudah penafsiran informasi, dan membantu siswa merangkum informasi. Pada tahap orientasi pembelajaran, penting untuk memanfaatkan lingkungan agar dapat menyampaikan pesan dan isi pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, fungsi lingkungan belajar pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan keinginan atau kemauan dan memberikan rangsangan sedemikian rupa sehingga tumbuhnya proses belajar akibat adanya rangsangan proses belajar tersebut. Secara singkat dapat dikatakan bahwa media pembelajaran akan membantu dalam peningkatan motivasi, merangsang serta memudahkan pemahaman siswa

terhadap materi, karena media yang disampaikan bersifat nyata konkret.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan teknologi yang berkembang, lingkungan belajar pun mengalami evolusi melalui penggunaan teknologi itu sendiri. Arsyad (2016:31) membagi media berbasis teknologi menjadi empat kategori: media yang diproduksi dengan menggunakan media cetak, media yang dibuat dengan menggunakan media audiovisual; media yang dihasilkan dengan menggunakan teknologi komputer; dan media yang terbentuk dari gabungan media cetak dan komputer. dan teknologi informasi.

Menurut Gagne (2014: 23) dengan tidak menyebutkan macam dari setiap medianya, Gagne menghasilkan tujuh jenis kelompok media yaitu presentasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar, film, audio film dan mesin pembelajaran. Ketujuh kelompok media tersebut kemudian digabungkan pada kemampuan melakukan aktivitas searah dari tingkatan hierarki pembelajaran yang dikembangkannya, yaitu. memberikan rangsangan belajar, membangkitkan minat belajar, mencontohkan karakter belajar, mengajak berada dalam kondisi eksternal, pembimbingan pola pikir, misalnya memberi rangsangan belajar melalui ahli informasi, evaluasi prestasi, pemberian umpan balik.

Dipaparkan jenis-jenis media pembelajaran dan bentuknya, serta klasifikasi media/materi pembelajaran. Menurut Rusman dalam Triswardani (2018:27), media dapat digunakan:

- 1) Media visual yang merupakan gabungan antara media proyeksi dan non proyeksi, biasanya berupa gambar atau gambar bergerak, hanya dapat dipersepsi melalui sarana fisik
- 2) Media audio merupakan salah satu jenis komunikasi yang menggunakan suara untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keinginan siswa
- 3) Media audio-visual, adalah media gabungan antara media audio dan visual serta sering diucap dengan media lihat-dengar. Lingkungan belajar atau media yang berbeda tentu siswa merasa tertarik dengan proses belajar dari pendidik.

Berdasarkan pendapat yang diperoleh mengenai media yang dijelaskan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa secara umum ada beberapa macam media dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran. Media visual merupakan media yang dapat dilihat melalui indra dan audio merupakan media yang memiliki suara, kemudian media audiovisual merupakan gabungan antara media-media sebelumnya. Namun pendidik perlu melihat sesuai atau tidaknya media saat disajikan untuk kegiatan belajar. Dengan media yang tepat tentu tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan benar, bahkan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh

guru atau siswa itu sendiri. Media pembelajaran tidak harus mahal, namun penggunaan media pembelajaran mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan.

2.2.2 Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Istilah media audiovisual berasal pada tiga kata yakni media, audio, dan visual. Ketiga kata itu mempunyai keterkaitan dalam arti bahwa media yang berasal dari bahasa latin berarti “pembawa informasi” atau cara penyajian informasi. Menurut Arief S. Sadiman dkk, istilah media digunakan untuk menggambarkan seseorang yang berkomunikasi dengan orang lain. Media audiovisual merupakan media yang dapat digunakan untuk menampilkan unsur visual dan audio. Kombinasi kedua elemen ini menyempurnakan media audiovisual.

Menurut Andayani dalam Triswardani (2018:28) “Media audiovisual merupakan perpaduan antara media audio dan media visual atau sering disebut dengan media audio visual yang menjadikan penyajian isi pokok bahasan menjadi lebih komprehensif..”. Selanjutnya menurut Wati dalam Triswardani (2018:28) mengartikan media audio visual sebagai alat pembelajaran dan membantu ungkapan tertulis dan lisan dalam penyampaian informasi, perilaku serta gagasan pada kegiatan

belajar. Media audiovisual adalah seperangkat alat guna memproyeksikan suara serta gambar bergerak.

Pada semua pengertian media audiovisual yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat peneliti simpulkan bahwa media audiovisual merupakan media yang memadukan suara dan gambar yang dapat dipandang dan didengar.

b. Langkah-Langkah Menggunakan Audio Visual

Semua aktivitas belajar tentunya mempunyai tahapan-tahapan yang dimana kegiatan tersebut berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Wati dalam Triswardan (2018:28), tahapan penggunaan media audiovisual diantaranya:

1) Perlengkapan materi

Pendidik terlebih dahulu mempersiapkan pembelajaran kemudian menentukan media audiovisual dengan sesuai guna tercapainya tujuan pengajaran seperti yang diinginkan

2) Waktu penggunaan media

Pendidik dalam hal ini melakukan penyesuaian antara jam pelajaran dengan waktu media yang akan digunakan selama pembelajaran

3) Persiapan Kelas

Guru dalam hal ini harus melihat kondisi dan kesiapan siswa untuk belajar dan alat yang akan digunakan

4) Tanya Jawab

Setelah menggunakan media audio visual, pendidik melakukan evaluasi serta menanyai kepada peserta didik, guna untuk tahu sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran yang dipelajarinya.

Peneliti memahami tentang penggunaan semua media dan lingkungan belajar yang dimana cara dan tahapan kerja dikaitkan bagi pemahaman siswa. Begitu halnya pada media pembelajaran audiovisual, peneliti mengerti bahwa pada penggunaan media itu harus sudah menyiapkan bahan ajar serta menyesuaikan pada media yang diajari kepada siswa. Lalu, guru harus mengetahui bagaimana merencanakan kegiatan belajar serta menggunakan media tersebut sehingga menarik perhatian, dan membantu peserta didik menguasai materi yang diajarkan, dan belajar mengalir secara efektif dan efisien.

c. Kelebihan Dan Kelemahan Media Audio Visual

Meskipun memiliki kelebihan, media audiovisual masih mempunyai kekurangan dalam hal pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Fariat (2017:28). Kelebihan dan kekurangan media audiovisual tercantum di bawah ini

1) Kelebihan media audiovisual

- a) Gambar dan tampilan media bisa melampaui waktu serta ruang. Obyek, benda serta kejadian tidak semua bisa dihadirkan ke dalam kelas, melalui bantuan media audiovisual semua hal yang tidak mungkin akan menjadi mungkin karena menghadirkan benda-benda dengan menggunakan media tersebut
- b) Dapat menghadirkan gambar, grafik, diagram, bahkan cerita
- c) Teknik yang digunakan dengan warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, empat dimensi, dan lainnya
- d) Bisa digunakan bukan hanya buat satu orang akan tetapi bisa digunakan dengan melakukan umpan balik.

2) Kelemahan media audio visual

- a) Penayangan durasi media sangat cepat sehingga orang tidak terlalu memahaminya
- b) Dengan media ini tentunya memerlukan anggaran alat yang mahal
- c) Video dengan suara besar sulit diiringi dengan penyampaian atau keterangan materi selama video dinyalakan

- d) Penggunaan yang dilakukan terus menerus pada siswa media tersebut bisa cepat rusak
- e) Penggunaan media memerlukan aliran listrik dan sulit jika dibawa bepergian
- f) Membutuhkan kemampuan khusus.

Dari uraian di atas maka peneliti menyimpulkan tentang keunggulan media audiovisual adalah bisa membangun perhatian serta antusias belajar peserta didik, dengan catatan pendidik harus bisa merencanakan poin inti dari media serta kesesuaian dari bahan ajar. Disisi lain kelemahan media audiovisual adalah bukan sembarang topik dapat dipadukan dengan media audio visual sebagai sarana penyampaian topik yang benar, namun semua tergantung kepada media elektronik serta membutuhkan pengetahuan khusus. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual bersifat kondisional atau tidak langsung.

2.2.3 Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat yang menarik memang mempunyai pengaruh yang besar bagi orang tertentu. Melalui minat, semua orang mengerjakan suatu hal guna memberikan hasil baru untuk orang tersebut. Seperti pada ungkapan pendapat dari Slameto dan Haryati (2015:5) “Minat merupakan suatu kecenderungan yang

berlangsung terus-menerus untuk memperhatikan dan mempertimbangkan suatu kegiatan”. Pendidik hendaknya berupaya menarik minat peserta didik guna memahami materi pelajarannya melalui langkah sama halnya yang dilakukan melalui nasihat tentang bagaimana mengembangkan sikap positif. Selain itu, perasaan gembira mengakibatkan minat serta dikuatkan dengan perilaku baik, sedangkan rasa tidak puas memperlambat belajar, sebab tidak menimbulkan perilaku baik dan menunjukkan minat yang baik selama pembelajaran.

Elizabeth B. Hurlock dalam Haryati (2015:5) mengungkapkan tentang minat adalah asal keinginan dan perasaan siswa dimana hal itu memotivasi seseorang agar apapun yang ingin dilakukannya tanpa ada ragu dipikirkan. Jika seseorang menemukan hal yang memberi suatu keuntungan serta bermanfaat, maka tentu orang tersebut tertarik. Tapi, ketika rasa puas itu kurang, minat juga kurang. Semuanya dapat dijelaskan bahwa perilaku seseorang pada suatu hal akan berpengaruh pada minatnya. Minat memotivasi siswa agar bekerja dengan giat dibandingkan siswa dengan minat kurang. Sama halnya pada kegiatan belajar, pendidik sangat penting dalam hal menarik perhatian atau minat peserta didik agar tertarik untuk meningkatkan prestasinya. Apabila siswa dapat meraih prestasi yang baik maka memberikan kepuasan bagi

siswa itu sendiri. Menurut Priansa dalam Sugiryat (2016:30), minat belajar adalah bentuk rasa ingin dan dipadukan sama motivasi serta tindakan secara sengaja dan dihasilkanlah rasa bahagia dalam merubah perilaku dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari uraian diatas maka disimpulkan tentang minat merupakan sesuatu perasaan tertarik, berhasrat, dan kegembiraan yang mempengaruhi seseorang lebih dalam dan melalui rasa gembira yang mendalam sehingga membuat seseorang gembira saat mengerjakan hal yang disukaianya. Minat tidak dapat dilihat saat berhadapan langsung, namun semua dapat melihatnya pada gejala-gejala yang tidak sengaja atau biasa terjadi pada perilaku seseorang dalam kegiatan belajar mengajar. Dan minat belajar akan berpengaruh pada hasil belajar seperti yang diinginkan.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat pada dasarnya adalah sebab dan akibat pada suatu pengalaman. Minat timbul dari akibat suatu aktivitas yang merupakan suatu alasan dalam menggunakannya lagi pada aktivitas sebelumnya. Menurut Dewi (2018:15) faktor-faktor tersebut antara lain yaitu:

1) *The factor inner urge* / faktor dorongan dari diri sendiri

Stimulus dimana berasal pada kehidupan dan dimensi serta kesesuaian antara kemauan, minat, dan kepribadian semua hal tersebut dengan gampang membangkitkan minat. Contohnya saja masalah yang sering dialami saat belajar, seseorang biasanya punya keinginan untuk mengetahui dan mempelajari materi pembelajaran

2) *The factor of attention* / faktor perhatian

Perhatian merupakan aktivitas manusia dan memiliki kaitan pada cara memilih stimulus dari kepribadian dan kehidupannya. Saat ada yang sedang berjalan di area jalan raya, mereka menyadari lalu lintas di sekitarnya, serta banyaknya orang dan kendaraan. Perhatian merupakan titik pusat dan titik fokus semua aktivitas seseorang pada suatu obyek dan sekelompok obyek, serta minat mengakibatkan titik pusat timbal balik yang intens

3) *The factor of social motive* / faktor motivasi sosial

Ketertarikan orang pada suatu benda dan objek. Selain hal tersebut terpengaruh dari faktor internal serta hal kepribadian orang, misalnya seseorang tertarik dengan pencapaian yang besar untuk mencapai status yang tinggi. Motivasi adalah aktivitas yang sangat penting selama

proses pembelajaran, jika tidak adanya motivasi maka aktivitas nyata pun tidak akan ada

4) *Emosional factor* / faktor emosional

Faktor emosional biasanya mempengaruhi benda, contohnya langkah berhasil dan jayanya seseorang dilakukannya aktivitas yang bisa menimbulkan rasa gembira serta meningkatkan semangat dan minat belajar yang besar terhadap aktivitas

5) Kognitif/pengatahuan

Kognitif inilah yang biasanya disamakan pada pembelajaran. Kognitif merupakan keahlian psikis atau mental seseorang dengan cara memperhatikan, fokus, menebak, memahami, menalar, serta melakukan kesimpulan. Dalam kata lain, kognitif mengacu dengan konsep pengenalan. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, dengan pengetahuan individu dalam mengkaitkan, mengevaluasi, serta mempertanggungjawabkan dengan peristiwa atau kejadian yang terjadi. Tahap pengetahuan mengacu pada tingkat kecerdasan (*intelligence*) dan mensyaratkan berbagai kepentingan pribadi, dan diarahkan pada gagasan dan pembelajaran itu yang utama.

Apabila sebelumnya peneliti mengkaji faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap minat belajar, maka peneliti sampai pada kesimpulan tentang minat belajar akan muncul dari

rasa peka serta diberikan dorongan oleh orang lain. Yang terpenting, minat belajar juga timbul saat seseorang mendengar arahan motivasi diri, sehingga dengan motivasi dan rasa percaya diri tersebut, seseorang memperoleh kognitif baru. Intinya, berpartisipasi dalam kehidupan individual akan memudahkan terciptanya minat belajar dalam diri.

c. Fungsi Minat Dalam Belajar

Peran serta manfaat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat juga menjadi landasan bagi seseorang untuk bersemangat dan aktif dalam belajar. Fungsi minat ini sangat penting buat dikembangkan agar peserta didik terus memiliki rasa tidak cukup terhadap materi yang dipelajarinya. Berikut manfaat minat menurut para ahli:

Minat belajar mempunyai tugas antara lain (Alifus Sabirin, 2014:21)

- 1) Guna menjadi hal yang mendasar untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar nampaknya termotivasi untuk terus belajar dengan tekun
- 2) Memotivasi siswa untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuannya
- 3) Menetapkan proses aktivitas siswa, yakni untuk mencapai tujuan yang dapat dicapai

- 4) Pemilihan sumber agar aktivitas siswa yang termotivasi selalu aktif dan tetap terfokus pada tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Dewi (2018:17) peran serta kegunaan penting minat pada pelaksanaan belajar dan studi, antara lain, ialah:

- 1) Minat memudahkan terciptanya fokus.

Minat mempermudah seseorang memfokuskan pikiran. Titik pusat langsung dan diterima dengan alami serta tidak memaksakan pemahaman seseorang mendorong perkembangan titik fokus, dengan mengarahkan pikirannya pada pelajaran. Jadi tanpa adanya minat untuk fokus pada kelas, susah dalam memperhatikan.

- 2) Minat mencegah gangguan perhatian diluar.

Minat belajar menghalangi masalah pada informasi eksternal seperti ucapan. Orang biasanya teralihkan dan selalu merasakan perpindahan titik pusat pada kelas ke sesuatu sebab tidak tertarik untuk belajar.

- 3) Minat menguatkan terlekatnya bahan pelajaran pada ingatan.

Menghafal materi pelajaran saat mungkin dilakukan ketika peserta didik tertarik dengan pelajaran tersebut. Contohnya ketika membaca suatu hal serta ditunjang dengan minat yang besar, pasti akan diingat dengan baik,

meskipun kita hanya membaca atau mendengarkannya sekali saja. Sebaiknya jika mengulangi bacaan tersebut dengan hati-hati dan mudah melupakannya jika seseorang tidak tertarik.

4) Minat memperkecil rasa bosan belajar pada diri pribadi.

Semua hal bosan, kecil, serta terjadi dengan sendirinya takkan menarik titik pusat seseorang. Rasa bosan dalam menjalankan hal yang banyak bahkan lebih datangnya pada kepribadian orang dibandingkan pada hal luar. Oleh sebab itu, seseorang dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar hanya dengan mengembangkan minat belajar dan kemudian meningkatkannya semaksimal mungkin.

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan tentang minat dapat memotivasi peserta didik dalam memaksimalkan belajarnya serta taat, sebab dalam pencapaian belajar itu kembali lagi dari minat. Belajar menjadi sulit apabila siswa kurang berminat dalam belajar. Tidak dapat dipungkiri tentang minat adalah salah satu faktor keberhasilan pada belajar.

d. Indikator Minat Belajar

Indikator adalah alat pemantauan dan bisa memberikan arahan tentang minat belajar. Menurut Oktavia (2013:15), berikut penjelasan dari beberapa indikator dimana bisa membangkitkan minat belajar pada peserta didik, yakni:

1) Perasaan senang

Jika peserta didik merasa gembira dan menyukai suatu materi pelajaran, ia pasti memperdalam dan memahami semua materi yang diinginkannya. Siswa tidak berada di bawah tekanan buat memperdalam dan memahami materi tersebut.

2) Ketertarikan siswa

Semua mengacu pada kekuatan pendorong dimana membuat siswa terdorong dan siswa pun tertarik kepada orang, obyek, aktivitas, dan biasa juga dalam bentuk pengalaman afektif dari stimulus dari aktivitas tersebut.

3) Perhatian siswa

Perhatian adalah pemusatan dan aktivitas jiwa dengan mengamati dan memahami dan menunda segala sesuatu yang lain. Siswa akan tertarik mempelajari bentuk mata pelajaran yang beragam tentu saja dapat menaruh perhatian pada mata pelajaran tersebut.

4) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang pada suatu obyek membuatnya gembira serta tertarik buat melakukan aktivitas yang berhubungan dengan suatu benda.

Menurut Slameto peserta didik memiliki ciri-ciri berminat dalam belajar antara lain:

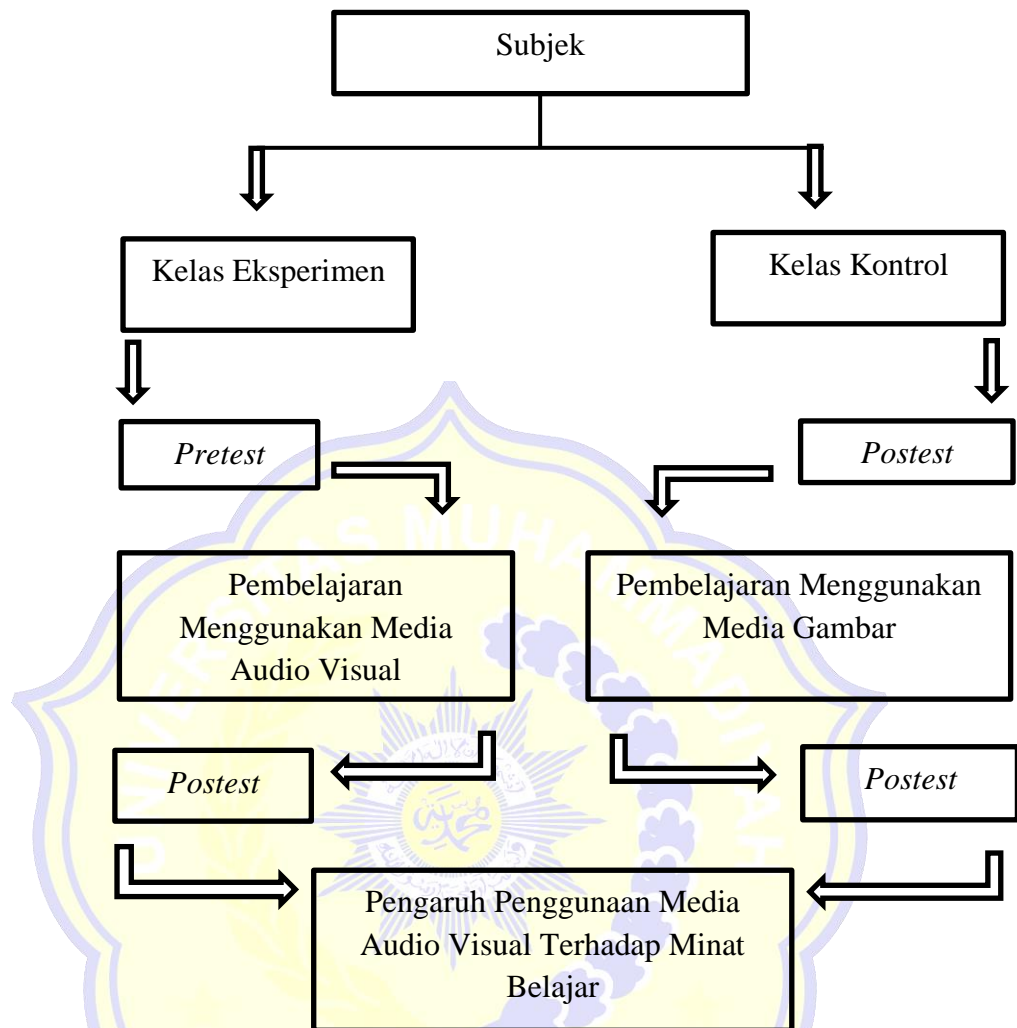
- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap dalam memperhatikan serta mengingat suatu hal yang dipelajari dengan setiap saat
- 2) Sesuatu yang diminati maka peserta didik akan menyukai dan gembira
- 3) Mendapatkan rasa bangga dan puas pada suatu yang diminati
- 4) Punya ketertarikan saat suatu kegiatan yang diminati.

Tertarik dengan obyek guna melaksanakan aktivitas pada obyek

- 5) Ikut serta dalam kegiatan dan aktivitas. ikut serta dalam hal ini adalah ikut partisipasi siswa dengan aktivitas yang terjadi adalah rupa dari rangsangan pada kepribadian siswa hingga menunjukkan minat belajar ada dalam siswa.

Dari pendapat-pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyimpulkan tentang indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini diangkat pada beberapa aspek yaitu; perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keinginan serta kesadaran siswa. Peneliti akan memakai keempat indikator diatas melalui angket dan lembar observasi. Karena dalam banyak hal minat belajar bisa diketahui dengan kegiatan belajar yang terus menerus, pengamatan gejala-gejala siswa menurut aspek-aspek tersebut.

2.3 Kerangka Berfikir



(Gambar 2.1 Kerangka Berfikir)

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, peneliti dapat menjelaskan tentang subjek dengan total keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 36 siswa dan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) yang menggunakan media audio visual. Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan media gambar. Peneliti akan memberikan *pretest* lebih dulu guna mengetahui seperti apa minat belajar siswa sebelum dilakukannya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu

diberikan *postest* untuk mengetahui pengaruh dari kedua media tersebut yaitu media audio visual dan media gambar terhadap minat belajar.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang mempunyai peranan penting pada penelitian. Hipotesis ditetapkan tentatif saat belum dapat diverifikasi atau dikonfirmasi melalui data lapangan. Hipotesis pun memegang peranan penting sebab bisa memperlihatkan anggapan peneliti yang terjadi pada perubahan hubungan dan variabel masalah penelitian. Dengan demikian, hipotesis yang didasarkan pada pendapat di atas merupakan asumsi sementara mengenai suatu permasalahan, yang kebenarannya harus dibuktikan dengan analisis.

Berdasarkan dari kajian pustaka dan kerangka berfikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

Ho : (tidak ada pengaruh media audio visual terhadap minat belajar)

Ha : (terdapat pengaruh media audio visual terhadap minat belajar)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2015:107) tentang penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dipergunakan dalam mengetahui pengaruh perlakuan tertentu kepada yang lain dengan situasi yang terarah. Objek dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media audio visual (X) untuk meningkatkan minat belajar (Y). Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* memiliki dua tipe yakni *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar. Secara prosedural, penelitian ini menggunakan model desain penelitian *Kuasi Eksperimen*, jenis *Non-Equivalent Control Group Design*. Untuk memudahkan pemahaman, peneliti menyediakan tabel yang mendefinisikan kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3.1 Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	Y	O4

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol/pembanding

X : Pelakuan eksperimen dengan media audio visual

Y : Perlakuan kontrol dengan media gambar

O1 : *Pretest* kelas eksperimen

O2 : *Pretest* kelas kontrol

O3 : *Posttest* kelas eksperimen

O4 : *Posttest* kelas kontrol

Rustam (dalam Virgianingsih, dkk, 2017:42)

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 27 Mataram Jl. Sultan Kaharudin No. 16, Pagesangan Barat, Kecamatan Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Waktu saat semester Genap Tahun 2023/2024.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian yang digunakan peneliti yaitu pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 1 subtema 1 kelas IV SDN 27 Mataram. Penelitian ini dilakukan di SDN 27 Mataram saat semester genap tahun pelajaran 2023-2024. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan kurikulum 2013 dengan tema 1 subtema 1 mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia.

3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan suatu daerah umum dimana berawal dari obyek/subyek dan memiliki ciri-ciri tertentu kemudian ditentukan dalam penelitian guna dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:117). Artinya populasi tidak untuk orang saja, tapi untuk banyaknya subjek/objek yang diteliti, tetapi mencakup seluruh sifat/karakteristik subjek/objek tersebut.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan bahwa populasi penelitian SDN 27 Mataram = 216 siswa.

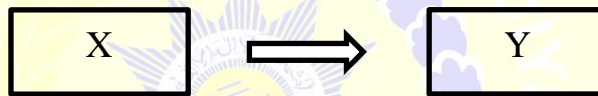
3.4.2 Sampel

Sampel merupakan salah satu pada total keseluruhan dari populasi (Sugiyono 2013:117). Intinya, sampel tersebut diambil dengan memakai teknik *probabilitas sampling* dan *disproportionate stratified random sampling* karena kedua kelompok sangat sedikit. Sampel merupakan bagian pada populasi digunakan menjadi subjek/objek penelitian. Dengan demikian, sampel merupakan perwakilan pada keseluruhan populasi. Sampel penelitian tersebut merupakan siswa kelas IV SDN 27 Mataram dan yang akan dijadikannya sampel pada penelitian dilakukan peneliti besar harapan hasil penelitian bisa mencerminkan seluruh populasi yang berjumlah 36 siswa yang diambil di kelas IV A dan IV B.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan semua bentuk dengan hal apapun yang dipilih peneliti agar diketahui dengan tujuan diperolehnya informasi tentang subjek, setelah itu diambil kesimpulan (Sugiyono, 2013:60).

Ada dua jenis variabel pada penelitian ini. Yakni variabel independent (X) dengan variabel dependent (Y). Variabel independent selalu juga dibilang dengan variabel bebas. Sedangkan variabel dependent disebut variabel terikat. Variabel independen pada penelitian ini yakni media audiovisual. Sedangkan minat belajar menjadi variabel terikat.



Gambar 3.1 Hubungan antara Variabel Penelitian

Keterangan : X = Media Audio Visual

Y = Minat Belajar

Teknik korelasi sederhana dipakai guna mengetahui besarnya hubungan dari X dan Y. Korelasi sederhana dipergunakan agar peneliti tahu hubungan dua variabel dan kalau memiliki hubungan apa bentuk hubungannya. Keeratan hubungan dari satu variabel ke variabel lainnya bisa dibilang melalui koefisien korelasi dengan tanda “r” (Sugiyono, 2013:70). Jika data berdistribusi normal maka analisis regresi sederhana menggunakan *SPSS 25 for Windows* akan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data memegang peranan yang sungguh penting untuk menentukan apa pencapaian yang diinginkan peneliti. Data pun menjadi patokan bagi peneliti, serta menjadi acuan dalam penentuan berhasilnya hal yang dirancang.

Pada penelitian ini peneliti memakai teknik pengumpulan data antara lain:

3.6.1 Non Tes

Untuk teknik non tes, teknik pengumpulan data dapat dilaksanakan dalam beberapa bentuk, yaitu melalui observasi sistematis, dokumentasi, dan pembagian kuesioner. Pada penelitian ini, peneliti menilai minat peserta didik dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data non tes. Menurut Sugiyono (2013:193) teknik pengumpulan data non tes yang digunakan pada penelitian antara lain:

a. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang mempunyai bentuk khas jika dibanding menggunakan teknik lain yakni kuesioner. Jikalau dalam survei sering berinteraksi pada seseorang, maka pengamatannya takkan hanya dibatasi dengan manusia saja, tapi juga pada obyek alam lainnya.

Lembar observasi/lembar pengamatan agar kegiatan peserta didik bisa dilihat pada kelas IV di SDN 27 Mataram selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.2 Lembar Observasi (kelas Eksperimen)

No	Komponen yang diukur	Penilaian ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan awal				
	➤ Guru membuka kelas dengan salam				
	➤ Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	➤ Guru memeriksa kehadiran siswa				
	➤ Guru melakukan <i>Ice Breaking</i>				
	➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	➤ Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	➤ Guru memfasilitasi siswa dengan video pembelajaran tema 1 subtema 1 tentang IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia				
	➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran				
	➤ Siswa memperhatikan guru saat penyampaian materi				
	➤ Keaktifan siswa dalam bertanya				
	➤ Guru menerapkan penggunaan media audio visual dengan metode pembelajaran Diskusi, Percobaan, dan penugasan.				
	➤ Siswa diberikan kesempatan menyimak video pembelajaran				
	➤ Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran				
	➤ Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa				

	lainnya untuk menanyakan materi yang belum dipahami				
3.	Kegiatan penutup				
	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas				
	➤ Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

Tabel 3.3 Lembar Observasi (Kelas Kontrol)

No	Komponen yang diukur	Penilaian ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan awal				
	➤ Guru membuka kelas dengan salam				
	➤ Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	➤ Guru memeriksa kehadiran siswa				
	➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	➤ Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang tema 1 subtema 1 mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar				
	➤ Siswa memperhatikan guru saat penyampaian materi				
	➤ Keaktifan siswa dalam bertanya				
	➤ Guru menggunakan media gambar dengan metode Ceramah, Diskusi, dan penugasan.				
	➤ Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran				

	➤ Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk menanyakan materi yang belum dipahami				
	➤ Guru melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat				
3.	Kegiatan penutup				
	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas				
	➤ Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

b. Angket (kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data dimana semua dilakukan melalui pemberian pernyataan pada responden agar dijawab (Sugiyono, 2013:199). Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya dalam tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Pengukur Angket

Pertanyaan Positif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Cukup Setuju (CS)	2
Kurang Setuju (KS)	1

- a) Peneliti memberikan kuesioner pada siswa dan setiap orang diberi selembat kuesioner

- b) Peneliti memberi arahan kepada siswa sebelum mengisi kuesioner jangan lupa dibaca terlebih dulu
- c) Siswa memberikan tanda (√) pada kolom pilihan atas hasil pendapat pribadi.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat (Kelas Eksperimen)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No item
Minat belajar	1. Rasa tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 1 Indahnya Kebersamaan mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia saat guru menggunakan media audio visual	1, 2, 3
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media audio visual	
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan media audio visual	
	2. Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 1 indahya kebersamaan mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia saat menggunakan media audio visual	4, 5
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan media audio visual ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	
3. Perasaan senang		Saya belajar menggunakan media audio visual ini tanpa paksaan	6, 7
		Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah	
4. Keinginan dan kesadaran		Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan media audio visual	8, 9, 10

		Saya sadar bahwa belajar tema 1 mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia menggunakan media audio visual ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari	
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan media audio visual ini saya langsung bertanya pada teman	

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Minat (Kelas Kontrol)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No item
Minat belajar	1. Rasa tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 1 Indahnya Kebersamaan mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia saat guru menggunakan media gambar	1, 2, 3
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar	
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan media gambar	
	2. Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 1 indah nya kebersamaan mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia saat menggunakan media gambar	4, 5
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan media gambar ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	
	3. Perasaan senang	Saya belajar menggunakan media gambar ini tanpa paksaan	6, 7
Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai di rumah			
	Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan media gambar	8, 9, 10	

	4. Keinginan dan kesadaran	Saya sadar bahwa belajar tema 1 mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia menggunakan media gambar ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari	
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan media gambar ini saya langsung bertanya pada teman	

Tabel 3.7 Pedoman Konversi Minat Belajar

Tingkat Persentase	Kriteria
80% – 100%	Sangat baik
70% – 79%	Baik
60% – 69%	Cukup
50% – 59%	Kurang
0% – 49%	Sangat kurang

c. Dokumentasi

Menurut Ridwan (2014:58), Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi langsung dari lokasi penelitian, termasuk literatur terkait, aturan, log aktivitas, foto, film dokmeter, dan data terkait. Penelitian ini memakai metode dokumentasi dalam mengumpulkan informasi peserta didik kelas IV SDN 27 Mataram, mengevaluasi kemampuan kognitif siswa, dan memotret semasa kegiatan belajar berlangsung.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Validitas

Untuk menguji validitas instrumen non tes (minat belajar). Pada penelitian ini peneliti mengujinya melalui uji validitas berdasarkan pendapat para ahli (*judgment expert*). Validitas konstruk dipergunakan untuk konsultasi semua indikator-indikator yang dipergunakan di

instrumen penelitian dengan para ahli yang hal ini dinilai oleh dosen pembimbing atau guru kelas IV SDN 27 Mataram.

Analisis validitas kuesioner agar diketahuinya apakah angket yang dipergunakan valid serta sesuai dengan indikator utama kinerja bahan kajian, maka perlu dilakukan analisis terhadap kuesioner evaluasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

keterangan:

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

3.8 Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data penelitian, peneliti melakukan langkah-langkah diantaranya yaitu:

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif dipakai agar penyajian data akan didapat dengan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Dalam perhitungan statistik deskriptif ini peneliti menggunakan aplikasi Ms. Excel dan *SPSS IBM 25 for Windows*.

2. Analisis Hipotesis

Sebelum menguji hipotesis lebih dulu dilakukan uji prasyarat yakni; uji normalitas dan homogenitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dipergunakan agar peneliti tahu apakah data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan dengan data *pretest* dan *posttest* minat belajar, keterampilan kegiatan minat belajar baik dikelompok eksperimen maupun kontrol. Perhitungan uji normalitas dilakukan melalui penggunaan metode uji normalitas *Shapiro Wilk* dan bantuan aplikasi Ms. Excel dan *SPSS IBM 25 for Windows*.

Hipotesis yang diajukan dalam mengukur normalitas ini yakni sebagai berikut:

H_0 : Data Berdistribusi Normal

H_1 : Data Tidak Berdistribusi Normal

Dalam penelitian ini kriteria uji akan dilakukan dalam mengukur normalitas populasi yakni H_0 diterima sebagai nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) > alfa* yang ditetapkan yaitu 0,05.

b) Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah agar diketahui apakah subjek diangkat pada populasi dimana homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas ini dipergunakan pada data *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik baik dikelas eksperimen maupun kontrol. Uji homogenitas dihitung dengan homogenitas *levene*, yang direkomendasikan untuk diukur antara lain:

H_0 : Varian Variabel Adalah Sama (Homogen)

H_0 : *Varian Variabel Adalah Tidak Sama (Heterogen)*

Dalam penelitian ini kriteria uji yang dilakukan untuk mengetahui homogenitas varian yakni H_0 diterima apabila $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha$ ditetapkan pada 0,05.

c) Uji Hipotesis

(Sugiyono et al., 2018:379), dalam hal ini hipotesis adalah tanggapan awal pada rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka rumusan hipotesis merupakan rumusan masalah dan kerangka berpikir. Hal ini didasarkan dalam rumusan masalah penelitian dan kerangka berpikir. Berikut rumus menghitung t menurut Sugiyono (2014:96):.

$$t = \frac{x - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t-hitung = nilai t yang dihitung

x = rata-rata nilai

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

S = simpangan baku

N = jumlah anggota sampel

Setelah didapat harga t-hitung lalu dibandingkan pada harga t-tabel dengan $db = n-1$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikan 5%). Kriteria pengujiannya, apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka korelasi disebut signifikan. Hipotesis yang ingin diuji yakni:

H_0 = pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 27 Mataram.

H_a = terdapat pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat siswa kelas IV SDN 27 Mataram.

Dalam memberi bukti terkait bagaimana pengaruh sebenarnya antara penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 27 Mataram, peneliti membuktikannya melalui penelitian lapangan.

