

**SKRIPSI**  
**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP**  
**PENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA MUATAN**  
**BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh  
Sarjana Strata Satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**CINDY WIDYA KURNIA FEBRIYANTI**

**NIM. 2020A1H090**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA  
TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA  
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA  
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat disetujui  
Pada tanggal, 22 November 2023

**Dosen Pembimbing 1**



**Sintayana Muhardini, M.Pd**  
NIDN 0810018901

**Dosen Pembimbing II**



**Bq. Desi Milandari, M.Pd**  
NIDN 0808128901

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
KETUA PROGRAM STUDI**



**Haifaturrahman, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP  
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA MUATAN  
BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Skrripsi atas Nama Cindy Widya Kurnia Febriyanti telah dipertahankan di depan  
dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 4 Desember 2023

**Dosen Penguji**

1. **Sintayana Muhardini, M.Pd** (Ketua) ( .....)  
NIDN. 0810018901
2. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Anggota 1) ( .....)  
NIDN. 0804048501
3. **Syafuruddin Muhdar, M.Pd** (Anggota II) ( .....)  
NIDN. 0813078701

Mengesahkan:

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

Dekan


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

## LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : Cindy Widya Kurnia Febriyanti

Nim : 2020A1H090

Alamat : Kekalik Jaya

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar” adalah asli hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

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 dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya bertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 27 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



**Cindy Widya Kurnia Febriyanti**  
**NIM. 2020A1H090**



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](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

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

Nama : Cindy Widya Kurnia Febriyanti  
NIM : 2020A1H090  
Tempat/Tgl Lahir : Serange, 07 Februari 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 081 236 709 996  
Email : cindykurnia997@gmail.com

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

Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva  
Terhadap Peningkatan penguasaan Kosakata pada  
Muatan Bahasa Indonesia Kelas II sekolah Dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 4/3/23

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, 20 Desember .....2023  
Penulis



Cindy Widya Kurnia Febriyanti  
NIM. 2020A1H090

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

\*pilih salah satu yang sesuai



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

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Cindy Widya Furnia Febriyanti  
NIM : 2020A1H090  
Tempat/Tgl Lahir : Serange, 07 Februari 2002  
Program Studi : P650  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 081236709996 / Cindykurnia997@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 media Audio Visual Berbasis Canva  
terhadap peningkatan penguasaan kosakata  
pada Muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

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, 20 Desember 2023  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Cindy Widya Furnia Febriyanti  
NIM. 2020A1H090

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

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya dan jangan  
biarkan impianmu dijajah oleh pendapat orang lain “

### **PERSEMBAHAN**

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan,  
sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa. Skripsi  
ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti dari perjuangan hidup.
2. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Mulyadi, S.Pd dan Ibu Siti Aisyah, Terima kasih atas doa, motivasi, semangat, cinta, kasih, sayang, yang telah diberikan kepada saya dan selalu senantiasa mendokan dalam setiap langkah dan harapan saya, sekaligus memberikan inspirasi dari setiap langkah saya.
3. Untuk adik saya tercinta Windy Audia Putri Juliyanti Terima Kasih atas dukungan baik yang selalu diberikan.
4. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Terima kasih saya ucapkan kepada sahabat saya Ayu Puspita Sari yang selalu menemani dan membantu proses saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih saya ucapkan kepada teman – teman saya yang telah membantu dan menemani proses perjuangan saya mulai dari proposal, penelitian hingga skripsi ini terselesaikan.
7. Teman – Teman seperjuangan diprodi PGSD Angkatan 2020 Universitas Muhammadiyah Mataram.
8. Alamater saya tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

9. Dan yang terakhir, Kepada diri saya sendiri. Cindy Widya Kurnia Febriyanti. Terima Kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini. Terima Kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbagialah selalu dimanapun Indy berada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “*Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar*”, dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd. Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Haifaturrahmah, M.Pd Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Ibu Sintayana Muhandini, M.Pd Sebagai Pembimbing I
5. Ibu Bq. Desi Milandari, M.Pd Sebagai pembimbing II
6. SDN 15 Mataram sebagai sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.

semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 27 Oktober 2023  
Penulis,

**Cindy Widya Kurnia Febriyanti**  
**NIM. 2020A1H090**

Cindy Widya Kurnia Febriyanti. 2023. “ **Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar** “. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Sintayana Muhardini, M.Pd

Pembimbing II : Bq. Desi Milandari, M.Pd

### **ABSTRAK**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap tingkat penguasaan kosakata pada muatan bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen dengan tipe *nonequivalent control group design*, metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh kelas II, yang dimana kelas IIa sebagai kelas eksperimen sebanyak 26 siswa yang diterapkan media pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva, dan kelas IIb sebagai kelas kontrol sebanyak 17 siswa yang diterapkan media pembelajaran poster, berdasarkan hasil uji *paired sampel T-Test* memperlihatkan hasil nilai *sig (2-tailed) < 0,05 = (0,00 < 0,05)* yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. hal ini didasarkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang diterapkan media pembelajaran audio visual berbasis canva dengan media poster. berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada muatan bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar.

***Kata kunci : Media pembelajaran, media audio visual, aplikasi canva***

Cindy Widya Kurnia Febriyanti. 2023. *"The Effect of Canva-Based Audio Visual Media on Improving Vocabulary Mastery in Indonesian Language Content of Grade II Elementary School."* Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

**Supervisor I: Sintayana Muhardini, M.Pd**  
**Supervisor II: Bq. Desi Milandari, M.Pd**

### ABSTRACT

This study aimed to determine Canva-based audiovisual media's effect on the vocabulary mastery level in Indonesian language content in grade II elementary school. The type of research used by researchers is experimental research with the type of nonequivalent control group design, and the research method used is quantitative. The research population was all grade II, where class IIa, an experimental class of 26 students, applied Canva-based Audio Visual learning media. Class IIb, as a control class of 17 students, applied poster learning media based on the results of the paired sample T-Test test showed the results of the sig value (2-tailed)  $<0.05 = (0.00 <0.05)$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the fact that a significant difference in the class applied to Canva-based audiovisual learning media with poster media has influenced the increase in vocabulary mastery in Indonesian language content Class II Elementary School.

**Keywords: Learning media, audiovisual media, canvas application**

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
NPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Humaira, M.Pd  
NIDN. 0803048601

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Batasan Operasional .....	9
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian yang Relevan .....	11
2.2 Kajian Pustaka.....	15
2.2.1 Media Pembelajaran .....	15
2.2.2 Media Pembelajaran Audio Visual .....	27
2.2.3 Media Audio Visual Berbasis Canva .....	35
2.2.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia .....	37

2.3 Kerangka Bepikir .....	46
2.4 Hipotesis Penelitian .....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Rancangan Penelitian .....	48
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian .....	50
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	50
3.4 Populasi dan Sampel .....	50
3.5 Variabel Penelitian .....	51
3.6 Metode pengumpulan Data .....	51
3.7 Instrumen Penelitian .....	53
3.8 Metode Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	66
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	66
4.1.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan .....	67
4.1.3 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian .....	68
4.1.3.1 Uji Validitas Instrumen .....	68
4.1.3.2 Uji Reliabelitas .....	70
4.1.4 Teknik Analisis Data .....	71
4.1.4.1 Uji Normalitas .....	71
4.1.4.2 Uji Homogenitas .....	72
4.1.4.3 Uji Hipotesis .....	73
4.1.5 Deskripsi Data Hasil Penguasaan Kosakata .....	75
4.2 Pembahasan .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
1.1 Kesimpulan .....	80
1.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	49
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas II .....	50
Tabel 3.3 Persentase keterlaksanaan pembelajaran .....	52
Tabel 3.4 Interpretasi keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran .....	54
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol .....	56
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Lembar Soal .....	58
Tabel 3.8 Interpretasi Validitas .....	60
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Media Audio Visual dan Media Poster .....	68
Tabel 4.2 Hasil Validitas Butir Soal .....	69
Tabel 4.3 Hasil uji Reliabelitas .....	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	71
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas .....	72
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis .....	74
Tabel 4.7 Deskripsi Data Hasil Penguasaan Kosakata Siswa Kelas II .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman .....	23
Gambar 2.2 Aplikasi Canva .....	37
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir .....	46



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk membekali anak dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia. Kajian pembelajaran bahasa khususnya bahasa Indonesia dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa (Milandari & Waluyan, 2018). Akibatnya, dilakukan berbagai inisiatif untuk memperluas tingkat siswa berkomunikasi siswa secara efektif. Upaya untuk memperluas keterampilan dalam berkomunikasi siswa dicapai melalui berbagai komponen, antara lain bahasa, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

kemahiran seorang anak dalam berbagai keterampilan berbahasa saling berhubungan, artinya penguasaan suatu keterampilan berbahasa dapat berdampak pada perkembangan keterampilan berbahasa lainnya (Muhdar & Bilal, 2022 :226). Dampak perkembangan bahasa modern terhadap etika berbahasa seseorang sangatlah besar terjadi penurunan perhatian masyarakat terhadap rambu- rambu berbahasa (Bilal et al., 2020 :674).

Kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata dapat dilihat melalui penggunaan media dalam materi pembelajaran kosakata. Kosakata bahasa Indonesia tentu sama seperti materi pembelajaran yang lainnya di Sekolah dasar, yang memerlukan media pembelajaran hal ini dapat menunjang proses pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran kosakata. Risky dalam



Mumpuni & Supriyanto (2020:89) menyatakan media berpotensi meningkatkan perhatian dan memudahkan pembelajaran materi pelajaran, seperti materi kosakata bahasa Indonesia, di kalangan siswa.

Penguasaan kosakata mengacu pada proses memperoleh dan mengembangkan keterampilan untuk memahami dan menggunakan kata-kata secara efektif dalam bahasa tertentu, baik lisan maupun tulisan. Memiliki penguasaan kosakata yang kuat sangat penting karena memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan memahami informasi secara efektif. Penggunaan kosakata dapat dijadikan sebagai indikator tingkat kecerdasan seseorang. Penilaian kemampuan kosakata siswa ditentukan oleh kemampuannya dalam memahami dan memanfaatkan sinonim, antonim, dan definisi berbagai istilah. Tarigan (2011:78-79) berpendapat bahwa sinonim adalah kata-kata yang mempunyai arti yang sama tetapi mempunyai arti makna yang berbeda. Di sisi lain, antonim merujuk pada nama yang mewakili hal berbeda. Manaf (2008:73) mengartikan makna istilah sebagai makna spesifik yang digunakan dalam bidang khusus, sering kali dicirikan oleh ketepatannya. Dalam bidang medis, istilah "telinga" dan "telinga" mempunyai arti yang berbeda. Istilah "telinga" biasanya mengacu pada struktur anatomi eksternal yang bertanggung jawab atas indera pendengaran, sedangkan "telinga bagian dalam" umumnya mengacu pada komponen internal yang terlibat dalam proses pendengaran.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kosakata berupa sinonim, antonim, dan makna kata maka dari itu diperlukanlah sebuah

media salah satunya adalah media audio visual. sebagai media penunjang proses pembelajaran dikelas. Tujuan utama media audiovisual adalah untuk menyampaikan informasi dan pesan pendidikan yang dapat diakses dan menarik bagi anak-anak. Peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan media audiovisual, khususnya dengan menggunakan laptop sebagai sarana untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Peneliti memanfaatkan media audiovisual untuk meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam kegiatan pendidikan. Salah satu cara untuk melancarkan tujuan sekaligus mengukur keberhasilan dari suatu pendidikan yaitu berdasarkan pada proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui pendidikan di sekolah ( Nursina Sari et al., 2020 : 92)

Sanjaya (2012:109) penggunaan media audio visual memiliki kelebihan, yaitu : (1) dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak dapat diperoleh secara langsung. (2) Memungkinkan belajar menjadi lebih bervariasi, yang dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. (3) Memiliki potensi untuk menjadi sumber belajar yang mandiri, yang tidak sepenuhnya bergantung pada kehadiran guru. Penggunaan media pada siswa SD memiliki sangatlah penting, mengingat siswa SD yang sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat konkret (Haifaturrahmah et al., 2020 : 228).

Berdasarkan hasil wawancara pada saat observasi awal yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IIA SDN 15 Mataram pada 28 Maret 2023, Peneliti memperoleh informasi bahwa hampir rata – rata siswa tingkat penguasaan kosakatanya masih kurang, khususnya pada indikator menjelaskan makna atau

arti kata. Umumnya upaya peningkatan kosakata di kelas masih difasilitasi melalui berbagai metode seperti terlibat dalam percakapan, bercerita, dan berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Pendekatan pengajaran yang ada saat ini hanya mengandalkan buku teks, tidak ada integrasi media pembelajaran. Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran mengalami penurunan karena mereka cenderung mengambil peran yang lebih pasif dan sekadar menerima informasi. Kehadiran kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kemampuan komunikasi, khususnya pada kemampuan berbicara anak. Penerapan pendekatan pembelajaran ini oleh guru kemungkinan besar akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, termasuk potensi penurunan kemampuan kosa kata mereka. Sekolah Dasar sebagai satuan pendidikan yang memiliki peran dalam proses membangun karakter anak perlu terus dibenahi dan ditingkatkan mutunya ( Nizaar.,2018)

Menyadari pentingnya memperoleh kemahiran berbahasa Indonesia, oleh karena itu guru sangatlah penting untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dan secara efektif mendukung siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh. Hal ini berfungsi sebagai fasilitator motivasi dan keterlibatan siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dibandingkan hanya mengandalkan penjelasan guru. Melalui berbagai media seperti observasi, mendengarkan, dan demonstrasi, siswa mampu memperluas pengalaman belajarnya. media pembelajaran dianggap sebagai salah satu pendekatan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ( Wulandari et

ak., 2022:90). Media sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, khususnya di tingkat kelas bawah. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kosakata di kalangan pelajar muda, mengingat kosakata mereka masih terbatas pada tahap ini. Penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat dalam mengembangkan pemahaman penguasaan kosakata yang kuat.

Media audio visual merupakan pilihan yang tepat untuk komunikasi dan penyebaran informasi. Integrasi media audio visual dalam pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap lingkungan belajar. Ini tidak hanya meningkatkan cakupan pembelajaran tetapi juga mendorong eksplorasi, eksperimen, dan penemuan di kalangan siswa. Selain itu, ini memainkan peran penting dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam percakapan yang bermakna dan mengekspresikan pikiran mereka secara efektif. Media audiovisual mengacu pada suatu bentuk media yang menggabungkan komponen pendengaran dan visual. Djamarah dan Zain (2010: 124) bentuk media khusus ini menawarkan peningkatan kemampuan karena penggabungan jenis media pertama dan kedua. Media audio visual menawarkan beberapa keunggulan. Pertama, memungkinkan penyajian pesan verbal dan tertulis dengan jelas. Kejelasan ini membantu mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada audiens. Selain itu, media audio visual mengatasi keterbatasan terkait ruang, waktu, dan daya indera. Artinya, informasi dapat diakses dan dipahami oleh individu tanpa memandang lokasi fisik atau kemampuan sensoriknya. Terakhir, media audio visual dapat dimanfaatkan untuk tujuan

pembelajaran tutorial, memberikan pengalaman pendidikan yang interaktif dan menarik.

Dimasukkannya konten audio visual secara signifikan meningkatkan daya tarik dan keterlibatan presentasi. Membuat konten audio visual memerlukan keahlian khusus, khususnya dalam bidang perancangan media pendidikan yang menawan. Canva adalah aplikasi alternatif yang potensial. Aplikasi Canva menawarkan layanan online gratis dan berbayar sehingga mudah diakses dan ramah pengguna untuk merancang media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi online yang memungkinkan penggunanya membuat media pembelajaran. Untuk mengakses situs web, silakan kunjungi [www.canva.com](http://www.canva.com).

Jadi salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata dapat dilakukan di SDN 15 Mataram yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif salah satunya media pembelajaran audio visual berbasis canva. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada muatan bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian ini mencakup

#### 1.4.1 Manfaat teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengetahuan yang ada di bidang pendidikan bahasa Indonesia. Selain itu, buku ini berupaya memberikan wawasan berharga bagi siswa, memungkinkan mereka memahami dampak yang dialami oleh guru dan siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

1. Menambah wawasan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual
2. Dapat meningkatkan penguasaan siswa dalam belajar setelah mengikuti pembelajaran
3. Dengan menggunakan media audio visual siswa dapat menghindari aktifitas belajar dalam memecahkan masalah dan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman guru dalam menerapkan media pembelajaran audio visual menyelenggarakan pembelajaran yang aktif.
2. Dapat dijadikan salah satu pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan penguasaan siswa.

c. Bagi sekolah

Temuan penelitian berpotensi memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan bagi sekolah dengan memperluas basis pengetahuan yang ada. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi para pendidik mengenai dampak media audio visual terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemahiran siswa dalam kosakata bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Harapannya, dengan membahas permasalahan-permasalahan tersebut, kita dapat meningkatkan pemahaman dan mengambil pelajaran berharga dari permasalahan tersebut. Dokumen ini mempunyai potensi untuk berfungsi sebagai alat yang berharga untuk memperoleh wawasan tentang pengalaman dan keadaan siswa dan orang tua.

## 1.5 Batasan Operasional

Untuk meminimalkan potensi ambiguitas dalam penelitian ini, perlu didefinisikan secara jelas istilah-istilah yang akan digunakan.

### 1. Media

Media dapat dipahami sebagai alat yang digunakan untuk tujuan komunikasi. Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Istilah "media" mengacu pada perantara yang memfasilitasi komunikasi antara sumber pesan dan penerimanya.

### 2. Media audio visual

Media audiovisual mengacu pada suatu bentuk media yang menggabungkan unsur pendengaran dan visual. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses pembelajaran.

### 3. Audio Visual Berbasis Canva

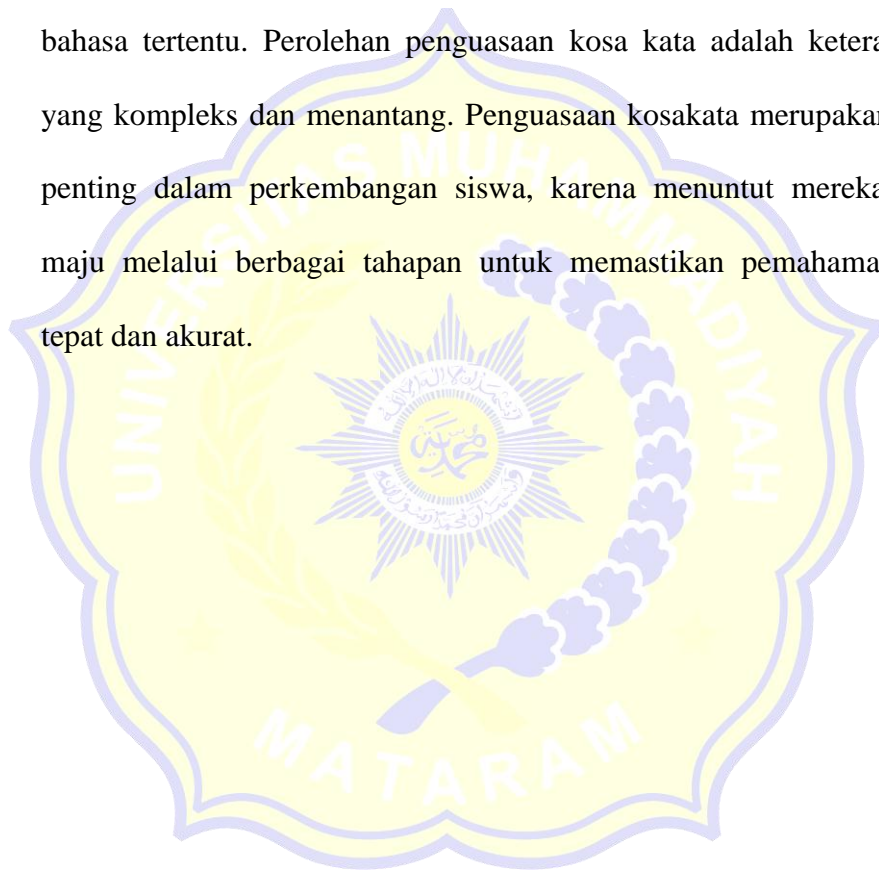
Dimasukkannya audio visual meningkatkan daya tarik dan keterlibatan presentasi secara keseluruhan. Membuat konten audio visual memerlukan keahlian khusus, khususnya dalam bidang perancangan media pendidikan yang menawan. Canva merupakan salah satu aplikasi alternatif potensial yang dapat dipertimbangkan. Aplikasi Canva menawarkan opsi online gratis dan berbayar, sehingga mudah diakses dan ramah pengguna untuk merancang media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi online yang memungkinkan penggunanya membuat



media pembelajaran. Untuk mengakses situs web, silakan kunjungi [www.canva.com](http://www.canva.com).

#### 4. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata mengacu pada kemahiran siswa dalam mengenali, memahami, dan menggunakan kata-kata secara efektif dalam bahasa tertentu. Perolehan penguasaan kosa kata adalah keterampilan yang kompleks dan menantang. Penguasaan kosakata merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa, karena menuntut mereka untuk maju melalui berbagai tahapan untuk memastikan pemahaman yang tepat dan akurat.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan sebelum penelitian sekarang. Penelitian sebelumnya memainkan peran penting dalam memberikan dukungan bagi pelaksanaan upaya penelitian baru. Penelitian sebelumnya yang dilakukan dapat diringkas sebagai berikut:

*Pertama*, Penelitian Repa Yelina tahun (2019) yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio visual di TK Aisyiyah 2 Kota Agung Tanggamus.” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak media audio visual terhadap peningkatan keterampilan kosa kata pada anak usia dini. Temuan penelitian menunjukkan kurangnya kemahiran kosa kata di kalangan siswa. Dari 29 siswa yang diamati, terlihat bahwa sebagian besar dari 16 siswa (55,2%) belum mengembangkan kosakatanya, sedangkan sebagian kecil yaitu 9 siswa (31%) sudah mulai mengembangkan kosakatanya. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa sebagian besar siswa tidak memenuhi tingkat perkembangan kosa kata yang diharapkan. Secara khusus, hanya 1 siswa (3,4%) yang menunjukkan pertumbuhan kosa kata sesuai dengan harapan, sementara siswa lainnya (10,3%) menunjukkan kemajuan luar biasa dalam pengembangan kosa kata.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama – sama menggunakan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan kosakata dengan media audio visual. sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian, yang dimana subjek penelitian terdahulu yaitu pada anak usia dini ( PAUD ) sedangkan penelitian ini melakukan penelitian pada anak sekolah dasar ( SD ) kelas II sebagai subjek penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu Eksperimen Quasy.

*Kedua*, Penelitian Nur Aqilah Man (2022) yang berjudul “ Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip Pada Siswa Kelas II SDN 2 Bonto - Bonto Desa Padang Lampe’ Kecamatan Ma’rang” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media slipboard sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemahiran kosakata bahasa Indonesia. Guna meningkatkan hasil belajar pemanfaatan media slipboard, dengan tujuan mencapai penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus dengan menggunakan media slipboard menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 2 Bonto-bonto Desa Padang Lampe Kecamatan Ma'rang. Peningkatan prestasi belajar siswa terlihat dari 80% dari jumlah siswa yang mencapai

nilai KKM sebesar 70. Nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah dilakukan tindakan adalah 58,28 pada pra siklus dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 28,57%. Pada siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata hasil belajar mencapai 85,57 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,71%. Pemanfaatan media slipboard di kelas terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Baik penelitian terdahulu maupun penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kelas II. Namun perbedaan keduanya terletak pada media yang digunakan untuk pengajaran. Penelitian sebelumnya sebagian besar memanfaatkan media visual, khususnya Slipboard. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media audio visual berbasis Canva sebagai alat bantu penyelidikannya. Perlu dicatat bahwa model penelitian sebelumnya mengandalkan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian saat ini mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif atau eksperimental.

*Ketiga*, Penelitian Roshydatul Istiqomah (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri Purwoharjo” Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis prosedur pembuatan media anagram dan gambar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kosakata bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media anagram gambar dalam meningkatkan

penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas satu SD Negeri Purwoharjo.

Penelitian ini berfokus pada kesulitan yang dihadapi siswa ketika mencoba memahami kosakata baru yang terdapat dalam berbagai mata pelajaran, antara lain SBdP, PPKn, PJOK, dan pelajaran lain yang mengenalkan istilah-istilah asing. Keakraban kosakata sehari-hari pada kompetensi dasar bahasa Indonesia memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai bahasa tersebut.

Berdasarkan hasil uji coba, produk media anagram dan gambar 'cekata' terbukti menarik dan efektif untuk pengajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Data yang dikumpulkan dari evaluasi siswa terhadap daya tarik media menghasilkan skor 95,2. Efektivitas media ini dibuktikan melalui analisis perhitungan uji-t. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai thitung (2,87) lebih besar dari nilai ttabel (2,101) sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Baik penelitian sebelumnya maupun penelitian ini memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan kemahiran siswa dalam kosakata bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah, pada penelitian terdahulu medianya menggunakan media visual yaitu media anagram dan gambar. Sedangkan penelitian ini menggunakan media audio visual berbasis canva.

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Media Pembelajaran

#### 2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut berbagai ahli, termasuk Rossi dan Breidle, media pembelajaran mengacu pada berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini mungkin termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan sumber daya serupa lainnya (Rahman et al., 2020:622)

media mengacu pada segala bentuk komunikasi yang berpotensi melibatkan kemampuan kognitif, emosional, dan perilaku siswa, sehingga memfasilitasi pengalaman pendidikan (Akbar et al., 2022: 18)

Istilah “media pembelajaran” berasal dari kata Latin “medius”, yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Istilah “media” berasal dari kata Latin “medius”, yang mempunyai terjemahan harfiah “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Fatwati & Kusumawati, 2022). Istilah “media” dalam bahasa Arab mengacu pada perantara atau pembawa pesan yang memfasilitasi penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Dimasukkannya media pembelajaran sangat penting bagi efektivitas sistem pembelajaran secara keseluruhan. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa media pembelajaran dan proses pembelajaran mempunyai keterkaitan yang erat dan tidak dapat dianggap sebagai satu kesatuan yang terpisah. Kehadiran media

pembelajaran sangat penting untuk memperlancar proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. (Ramli, et all 2018: 5). kecakapan guru dalam mempersiapkan dan mempraktikan rancangan pendidikan adalah kunci kesuksesan pendidikan yang menyenangkan.

(Rismawati & Rubianto, 2018) Istilah “media pembelajaran” biasanya mengacu pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu bentuk komunikasi, dimana media pembelajaran mengacu pada alat komunikasi khusus yang digunakan selama proses tersebut. Peran media pembelajaran sangat menentukan dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif.

(Warkintin & Mulyadi, 2019) Pengguna telah memberikan kutipan dalam format APA yang menunjukkan bahwa mereka Penggunaan media dalam proses belajar mengajar menuntut kemahiran guru dalam pemanfaatan media.

Menurut pendapat para ahli, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau metode yang digunakan guru untuk memudahkan transfer informasi kepada siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa dan mendorong partisipasi aktifnya dalam proses pembelajaran. Pengertian media pembelajaran terdiri dari lima komponen.

### 2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

(Safrizal, 2016:40) Penggabungan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berpotensi memunculkan keinginan dan minat segar, menumbuhkan motivasi dan keterlibatan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa.

(Ahdar,2018:292) Penggabungan media pembelajaran dalam orientasi pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran secara signifikan dengan menyampaikan pesan dan isi pelajaran yang diinginkan secara efektif. Selain merangsang motivasi dan minat siswa, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi penting. Ini membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi interpretasi data, dan memadatkan informasi.

Efektivitas proses pembelajaran erat kaitannya dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti pemanfaatan media pembelajaran. (Muhardini et al., 2020)

(Dian Eka Safitri, 2022) ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Pemanfaatan media dalam pendidikan berpotensi meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik dan memperlancar proses pengajaran bagi pendidik.
2. Perwujudan konsep pembelajaran (tema) yang abstrak dapat dicapai melalui penggunaan alat.



3. Kegiatan belajar mengajar dapat dibuat lebih menarik dan bervariasi dengan menggabungkan indera yang berbeda, dibandingkan hanya mengandalkan metode pendengaran. Selain potensi kurangnya minat siswa, penting juga untuk menghindari situasi dimana siswa menjadi bosan dan lelah akibat materi yang disampaikan. Untuk mencegah hal ini, guru harus berusaha untuk meningkatkan keragaman pengalaman belajar.

4. Interpretasi dan komunikasi antar alat indera memungkinkan terjadinya kompensasi kelemahan pada satu indera melalui kekuatan indera lainnya. Penggabungan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap penjelasan guru melalui pemanfaatan alat peraga.

Penggunaan media dan bahan manipulatif akan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran. Mengacu pada teori Piaget, anak berusia sekolah dasar ( 7 sampai 12 tahun) masih berada pada tahapan operasional konkrit (Hatuti & Sutarto, 2018)

Efektivitas proses belajar mengajar ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Sumber daya ini menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik yang meningkatkan kebahagiaan dan kreativitas di kalangan pelajar. (Dian Eka Safitri:2022) pemanfaatan media pembelajaran telah

membuahkan beberapa hasil positif. Ada beberapa dampak positif yang perlu dipertimbangkan:

1. Lebih menarik
2. Lebih interaktif
3. Waktu lebih dapat dimaksimalkan
4. Hasil belajar meningkat
5. Peran pendidik semakin positif

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa memasukkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa manfaat. Hal ini termasuk menumbuhkan keinginan dan minat baru di kalangan siswa, meningkatkan motivasi, memfasilitasi pembelajaran, membantu guru dalam pengajarannya, dan berpotensi mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

### **2.2.1.3 Ciri – Ciri Media Pembelajaran**

( Nurul Audie 2019:589-590) mengemukakan tiga ciri media antara lain:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Karakteristik yang dijelaskan berkaitan dengan kapasitas media dalam menangkap, mempertahankan, menjaga, dan menciptakan kembali suatu peristiwa atau objek. Sifat fiksatif media memungkinkan pengangkutan rekaman peristiwa atau

objek yang terjadi pada waktu tertentu, tanpa memerlukan informasi temporal.

Berbagai bencana alam seperti tsunami, gempa bumi, dan banjir berhasil diabadikan dan diabadikan melalui rekaman video.

## 2. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Sifat distributif media memungkinkan terjadinya pengangkutan suatu benda atau peristiwa melalui ruang, sekaligus menyajikannya kepada sejumlah besar siswa. Hal ini mengakibatkan siswa dihadapkan pada rangsangan pengalaman serupa yang terkait dengan peristiwa tersebut.

Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk mendistribusikan konten, seperti rekaman video, file audio yang disimpan di flash disk, atau link yang dapat diakses melalui internet. Kemampuan untuk merekam informasi dalam format media apa pun memungkinkan reproduksi dan penggunaan simultan di banyak lokasi atau penggunaan berulang di satu lokasi.

Adapun ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut Menurut Arsyad dalam (Ani Daniyati et al., 2023).

1. Istilah “media pembelajaran” atau “media pendidikan” biasanya mengacu pada benda atau alat berwujud yang dapat

dirasakan melalui panca indera manusia, seperti perangkat keras, wadah, atau benda fisik (Adam & Syastra, 2015).

2. Menurut Adam dan Syastra (2015), istilah “media pembelajaran” biasanya mengacu pada perangkat lunak atau pesan yang disampaikan melalui perangkat keras, bukan dalam bentuk fisik.
3. Menurut Wahidin dan Ahmad (2018), media pembelajaran sangat menekankan pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran mengacu pada suatu alat atau media bantu yang digunakan selama proses kegiatan pembelajaran (Wahidin & Ahmad, 2018).
5. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam berbagai kegiatan pendidikan.
6. Penggunaan media komunikasi, seperti televisi dan radio, dapat meluas dan menjangkau khalayak yang luas. Selain itu, modul dapat digunakan secara individual untuk tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, memiliki penekanan terhadap visual serta audio dan dapat digunakan secara masal.

#### 2.2.1.4 Jenis – Jenis dan Pengelompokkan Media Pembelajaran

Prinsip kerucut Dale mengemukakan bahwa individu memperoleh hasil belajar melalui perkembangan dari pengalaman langsung hingga menggunakan pengalaman hidup pribadi sebagai bahan referensi, dan akhirnya memahami simbol-simbol abstrak (Mochamad Arsad Ibrahim et., 2022).

Menurut teori Dale, disarankan bahwa menghubungkan atau merujuk konsep abstrak dengan pengalaman nyata dapat meningkatkan pemahaman.

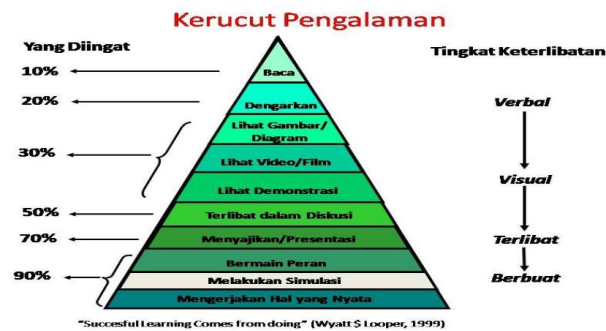
##### 1. Pengalaman Langsung

Pengalaman langsung mengacu pada persepsi dan keterlibatan langsung dengan fenomena atau peristiwa tertentu. Ini melibatkan persepsi sensorik langsung dan perjumpaan pribadi dengan materi pelajaran, yang memungkinkan individu untuk secara langsung merasakan dan terlibat dengannya. Salah satu pendekatan pembelajaran melibatkan keterlibatan aktif dengan bahan ajar melalui interaksi fisik, persepsi sensorik, dan observasi visual.

##### 2. Pengalaman Tiruan

Dalam skenario ini, seorang siswa terlibat dalam proses kognitif komprehensif yang tidak hanya melibatkan mengamati dan mengamati, tetapi juga menganalisis dan membayangkan secara kritis, sehingga memungkinkan mereka mereplikasi secara

efektif apa yang telah mereka amati. Dalam skenario ini, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat representasi visual atau desain suatu bangunan.



**Gambar 2.1 Kerucut pengalaman**

### 3. Dramatisasi

Dalam hal ini, siswa akan mempunyai kesempatan untuk terlibat langsung dengan materi yang dipelajari. Kedua bagian tersebut dapat dikategorikan sebagai partisipasi dan observasi jika dipisahkan.

### 4. Demonstrasi

Mendemonstrasikan mengacu pada tindakan mempraktikkan atau menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Contohnya adalah ketika Shiva mendemonstrasikan metode berwudhu yang benar dan efektif.

### 5. Karya Wisata

Karya wisata salah satunya adalah :

- a. Media cetak

Media cetak seperti surat kabar dan majalah merupakan media yang mudah diakses dan dapat diperoleh dengan mudah dan dimana saja. Media tersedia untuk dibeli di toko-toko terdekat dengan harga terjangkau dan murah. Media cetak, termasuk selebaran, modul, buku, brosur, lembar kerja, dan handout, merupakan sebagian besar media cetak.

Media cetak mengacu pada segala bentuk media yang dibuat melalui proses pencetakan dan memiliki bukti nyata telah dicetak. Penggunaan media cetak ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

- Keuntungan

Media cetak ini menawarkan beberapa keunggulan antara lain keterjangkauan, kepraktisan, dan fleksibilitas. Pemanfaatan alat-alat tertentu tidak diperlukan untuk terjadinya pembelajaran. Produk ini dirancang agar mudah digunakan, dengan fokus pada kenyamanan dan portabilitas.

- Kelemahan

Salah satu potensi kelemahan media ini adalah jika seorang pendidik tidak dapat memanfaatkannya secara efektif, media tersebut mungkin akan terlihat membosankan atau tidak menarik.

b. Media elektronik

Selain media cetak, pembelajaran hari ini sudah tidak asing menggunakan barang elektronika, diantaranya yaitu:

- Perangkat Slide atau Film Bingkai

Pemanfaatan perangkat slide/slide show ini berpotensi meningkatkan terciptanya sesi pendidikan yang menarik dan berdampak. Anak-anak cenderung lebih terlibat ketika mereka memiliki titik fokus tertentu yang menarik perhatian mereka, sehingga memungkinkan adanya pengalihan fokus mereka.

- Film Strips

Penggunaan media film strip oleh pendidik dapat meningkatkan pengalaman belajar baik dalam suasana kelompok maupun tidak. Metode ini berpotensi menciptakan lingkungan kelas yang lebih menarik dan dinamis.

- Rekaman

Media ini biasa dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan, seperti mengajarkan lagu daerah kepada siswa. Hal ini juga dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk membuat bahan referensi atau contoh untuk ditiru oleh anak.

- *Overhead Transparancies*

Transparansi media ini mengacu pada kemampuannya dalam menghasilkan gambar dalam transparansi film.

- *Video Tape/Video Cassette*



Penggunaan media penyiaran dalam pendidikan memerlukan pemilihan konten pendidikan yang cermat oleh guru untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

- Kelebihan

Salah satu keuntungan menggunakan media ini dalam lingkungan pendidikan adalah kemampuannya untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas dengan konten yang banyak. Media ini terbukti lebih efektif dan efisien dalam memfasilitasi pemahaman di dalam kelas. Akibatnya, siswa cenderung mengalami peningkatan kepuasan dan kesenangan dalam proses belajar mereka.

- Kekurangan

Media ini akan membutuhkan banyak bahan bantulainnya, juga menggunakan listrik.

(Trisiana, 2020:33-34) Dalam proses pengajaran, berbagai jenis media pembelajaran biasa digunakan. Ini termasuk media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi juga digunakan dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Media proyeksi, seperti slide, strip film, film, dan penggunaan overhead proyektor (OHP), juga digunakan. Selain itu, lingkungan sekitar juga dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran.

Menurut Rudi Bretz dalam penelitian yang dilakukan (Student et al., 2014:24), media dapat digolongkan menjadi tiga unsur utama: suara, visual, dan gerak. Bentuk visual dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk berbeda: gambar visual, garis (liniergrafik), dan simbol. Selain itu, penulis juga membedakan antara media penyiaran (transmisi) dan media rekaman (rekaman), sehingga menghasilkan total delapan klasifikasi media. Pengguna telah memberikan daftar berbagai jenis media, dikategorikan berdasarkan karakteristiknya. Kategorinya meliputi media audio visual gerak, media audio visual senyap, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual senyap, media visual semi gerak, media audio, dan media cetak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis – jenis media pembelajaran yang dapat digunakan meliputi media elektronik seperti: media audio, video, rekaman,serta media cetak ( buku, Lks, modul, brosur, dll.).

## **2.2.2 Media Pembelajaran Audio Visual**

### **2.2.2.1 Pengertian Media Audio Visual**

Media audio visual mengacu pada format multimedia yang menggabungkan elemen pendengaran dan visual. Hal ini sering kali melibatkan penggunaan kaset audio, yang berisi suara dan

gambar yang dapat diamati. Contoh media audio visual antara lain rekaman video dan slide suara (Mariyati et al., 2021: 144)

Media audio visual mengacu pada integrasi elemen pendengaran dan visual dalam media yang diciptakan sendiri, seperti kombinasi slide dengan kaset audio. Pengguna menyebutkan Wingkel dalam Sulyani Elmi ( 2023: 22 ).

Wina Sanjaya dalam Sulyani Elmi (2023:22) mendefinisikan media audiovisual sebagai suatu bentuk media yang memadukan unsur suara dan visual. Contoh media audiovisual antara lain rekaman video, slide, dan bentuk lain yang menggabungkan komponen pendengaran dan visual.

Asyhar dalam Fadillah M (2020: 4), media audio visual adalah suatu bentuk media yang digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk melibatkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses atau kegiatan pembelajaran. Media memungkinkan terjadinya transmisi pesan verbal dan nonverbal, yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran. Media audio visual mencakup berbagai bentuk konten visual dan pendengaran, termasuk namun tidak terbatas pada film, video, dan program TV.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa media audio visual mengacu pada suatu bentuk media yang menggabungkan unsur pendengaran dan visual untuk memudahkan

kegiatan pembelajaran. Media audio visual mencakup berbagai bentuk, termasuk film, video, program TV, slide suara, dan media sejenis lainnya.

#### **2.2.2.2 langkah – langkah Menggunakan Media Audio Visual**

Kegiatan pembelajaran biasanya melibatkan serangkaian langkah untuk menjamin proses pembelajaran efektif dan efisien.

Menurut Wati dalam Muslim B (2020:22) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu:

##### **1) Persiapan materi**

Untuk memfasilitasi pembelajaran secara efektif, penting bagi seorang guru untuk memulai dengan merencanakan unit pelajaran secara cermat. Hal ini melibatkan pertimbangan yang cermat terhadap tujuan pengajaran yang diinginkan dan selanjutnya memilih media audio-visual yang paling sesuai yang akan membantu mencapai tujuan tersebut.

##### **2) Durasi Media**

Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.

##### **3) Persiapan kelas.**

Persiapan ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat. Menurut Hamalik Karlina Hani (2017 :31).

langkah-langkah penggunaan audio visual adalah sebagai berikut.

1. Kelas harus memprioritaskan pengembangan keterampilan mendengarkan dan melihat secara aktif ketika terlibat dengan rekaman.
2. Untuk mengoptimalkan pengalaman belajar, penting untuk membuat pengaturan yang diperlukan untuk memastikan bahwa kelas telah dipersiapkan dengan baik untuk keterlibatan pendengaran dan visual yang efektif.
3. Pengguna berusaha mengembangkan kemahiran tingkat tinggi dalam memanfaatkan rekaman sebagai alat pengajaran di berbagai konteks pembelajaran.
4. Guru memiliki pengetahuan dan pemahaman sebelumnya tentang isi rekaman.
5. Di dalam kelas, guru memanfaatkan rekaman dengan cara memperdengarkannya kepada siswa. Setelah pemutaran, guru terlibat dalam diskusi dengan kelas, dengan fokus pada isi rekaman. Selain itu, guru secara selektif memutar ulang segmen tertentu dari rekaman yang dianggap penting.
6. Setelah kelas selesai, perlu untuk mengatur kegiatan berikutnya setelah rekaman. Guru memfasilitasi diskusi selama kelas. Kegiatan telah dimodifikasi agar selaras dengan tingkat kelas dan jenis pencatatan tertentu.

Menurut Febrianty (2019:34), langkah-langkah pemanfaatan media audiovisual dirancang khusus untuk guru.

Langkah-langkah ini sangat penting dalam memastikan integrasi media audiovisual yang efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menaati langkah-langkah tersebut guna mengoptimalkan penggunaan media audiovisual.

- a. Mempersiapkan diri
- b. Membangkitkan kesiapan siswa
- c. Mendengarkan materi audio visual

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa langkah – langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu : mempersiapkan materi, memahami materi, mempersiapkan durasi, serta mempersiapkan konsisi kelas.

### **2.2.2.3 Kelebihan dan kelemahan Media Audio Visual**

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk media audio visual. (Arshyad dalam Susanti Dini dkk, 2020 : 30) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Kelebihan Media Audio Visual
  - a. Penggunaan film dan video dapat meningkatkan pengalaman dasar siswa.

- b. Film dan video memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu proses secara akurat dan dapat ditonton berkali-kali.
- c. Selain menumbuhkan motivasi, film dan video juga menumbuhkan sikap dan aspek emosional lainnya.
- d. Film dan video yang mengedepankan nilai-nilai positif berpotensi merangsang pemikiran dan mendorong diskusi dalam kelompok siswa.
- e. Penggambaran peristiwa berbahaya dalam film dan video dapat mempunyai potensi risiko jika dilihat langsung oleh individu.
- f. Film dan video memiliki fleksibilitas untuk disajikan kepada berbagai khalayak, termasuk kelompok besar atau kecil, kelompok yang beragam atau serupa, serta individu.

## 2. Kelemahan Media Audio Visual

- a. Proses pengadaan film dan video biasanya memerlukan biaya yang besar dan komitmen waktu yang besar.
- b. Penting untuk dicatat bahwa tidak semua siswa dapat secara efektif memahami informasi yang disajikan dalam sebuah film.
- c. Ketersediaan film dan video mungkin tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, kecuali jika film dan video tersebut dirancang

dan diproduksi secara khusus untuk memenuhi persyaratan spesifik tersebut.

Menurut Fairiati dalam B. Muslim (2020:23) Meskipun media audio-visual dapat bermanfaat untuk pembelajaran, penting untuk diketahui bahwa ada keterbatasan yang terkait dengan penggunaannya. Kelebihan dan kekurangan media audio visual dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Audio Visual

- a) Gambar yang ditampilkan mempunyai kemampuan melampaui batasan ruang dan waktu. Penggunaan media audio visual di dalam kelas memungkinkan dimasukkannya objek, benda, atau peristiwa yang mungkin tidak hadir secara fisik. Hal ini memperluas kemungkinan untuk belajar dan mengajar.
- b) Memiliki kemampuan menyajikan alat peraga seperti gambar, grafik, diagram, atau narasi.
- c) Penggunaan berbagai teknik, seperti warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, dan empat dimensi, dapat meningkatkan pengalaman visual.



d) Memiliki kemampuan untuk digunakan oleh banyak individu dan dapat dimanfaatkan untuk tujuan pemberian umpan balik.

## 2) Kelemahan Media Audio Visual

a) Kecepatan film yang cepat mungkin menyulitkan sebagian penonton untuk mengikuti alur cerita.

b) Proses manufaktur biasanya melibatkan biaya yang signifikan dan penggunaan peralatan yang mahal.

c) Salah satu batasan film bersuara adalah tidak diperbolehkannya penyertaan teks selama pemutaran.

d) Potensi rusaknya media yang digunakan timbul karena penggunaannya yang meluas di kalangan seluruh siswa.

e) Portabilitas barang tersebut terbatas dan bergantung pada listrik untuk pengoperasiannya.

f) Menuntut keahlian atau kemampuan khusus.

Sama halnya menurut jurnal Fitria dalam Nuraeni Eni (2020:76) Kelebihan media audio visual antara lain potensi penggunaan berulang dan kemampuan mengatur kecepatan pemutaran untuk mengakomodasi siswa yang mungkin kesulitan memahami konten video.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai keunggulan dalam merangsang minat dan semangat belajar siswa. Namun, hal ini bergantung pada kemampuan guru untuk membuat konten menarik yang selaras dengan materi pembelajaran. Keterbatasan media audio-visual mencakup ketidakmampuannya menyampaikan materi pelajaran tertentu secara efektif dan ketergantungannya pada listrik dan keterampilan khusus. Pemanfaatan media audio visual bergantung pada kondisi atau keadaan tertentu.

### **2.2.3 Media Audio Visual Berbasis Canva**

(Johan et al., 2022:138) Canva adalah aplikasi serbaguna yang menawarkan fitur visual dan audio visual, memungkinkan pengguna membuat konten yang menarik secara visual. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2012 dan mendapatkan popularitas yang signifikan sejak tahun 2018, terus menjadi tren hingga saat ini. Aplikasi ini sangat praktis untuk membuat halaman sampul, poster, undangan, dan materi sejenisnya. Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna membuat berbagai materi kreatif dengan mudah. Canva saat ini dapat diakses melalui aplikasi yang dapat diunduh di perangkat dan juga melalui situs resminya.

Rammatullah, et al., dalam (Johan et al., 2022:138) mengemukakan bahwa aplikasi Canva berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten materi dengan memungkinkan

mereka mendesainnya secara menarik. Aplikasi Canva sangat cocok untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

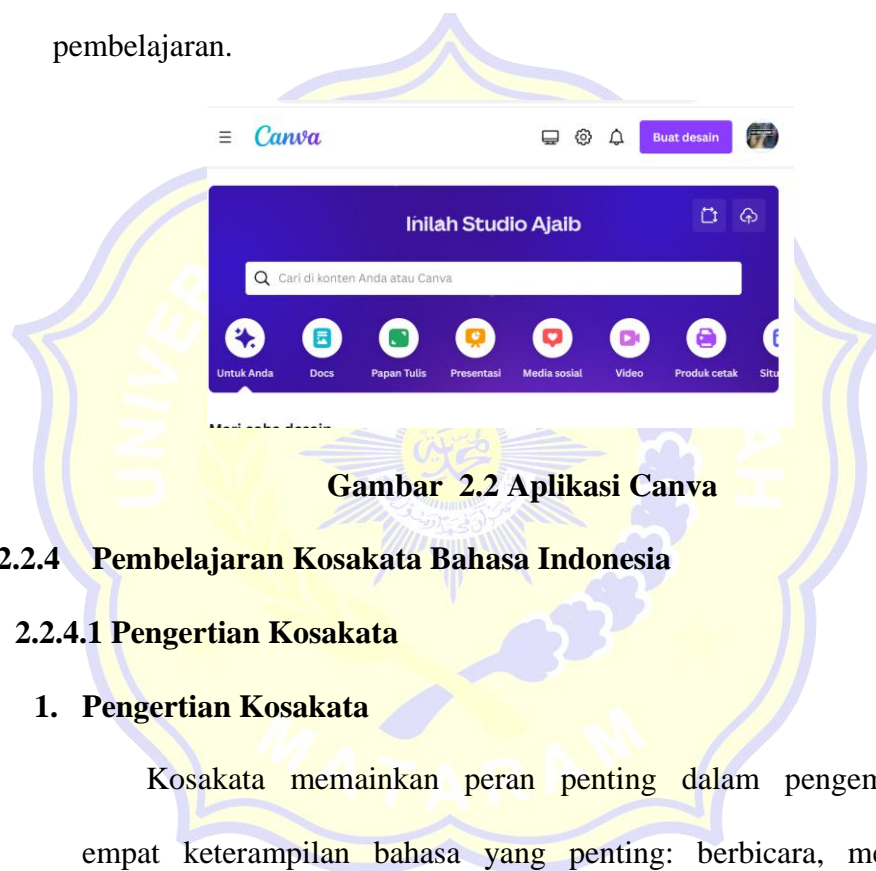
Rahmatullah, et al., dalam Yusnidah (2022:317) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Mereka menemukan bahwa pendekatan ini menghasilkan peningkatan hasil pembelajaran. Siswa mampu lebih memahami dan memaknai materi pembelajaran, memenuhi kriteria keberhasilan. Selain itu, media Canva yang dibuat dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran offline maupun online.

Yunefri et al., (2022:97) menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat beragam bentuk media kreatif secara online.

(Yani, 2023:766) Canva merupakan aplikasi online yang memungkinkan penggunanya membuat berbagai jenis media pembelajaran. Untuk mengakses situs web, silakan kunjungi [www.canva.com](http://www.canva.com). Canva menawarkan beragam templat dan pilihan desain untuk dipilih pengguna saat membuat desain. Fokusnya tidak boleh hanya pada aspek presentasi saja. Selain fitur lainnya, Canva menawarkan berbagai pilihan desain untuk poster, foto profil, spanduk, dan lainnya. Media Canva berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dengan menggabungkan berbagai bentuk media seperti teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik. Platform serbaguna ini memungkinkan pendidik membuat konten yang menarik

secara visual yang menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat dengan materi.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio visual Canva dalam pembuatan konten edukasi yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Aplikasi Canva sangat cocok untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2.2 Aplikasi Canva**

## **2.2.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia**

### **2.2.4.1 Pengertian Kosakata**

#### **1. Pengertian Kosakata**

Kosakata memainkan peran penting dalam pengembangan empat keterampilan bahasa yang penting: berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif, penting bagi pembelajar bahasa untuk memiliki kosakata yang luas. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata seseorang. Faktor tersebut antara lain: latar belakang pendidikan dan pengetahuan, usia, keaktifan, jumlah

referensi atau buku yang dibaca, dan lingkungan. Tingkat pendidikan yang dicapai seseorang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosa kata mereka. Individu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki kemampuan berbahasa yang lebih kuat, terdapat korelasi positif antara pendidikan tinggi dengan luasnya materi yang dibahas. Ketika tingkat pendidikan meningkat, cakupan topik yang dipelajari juga meningkat. Selain itu, penulis berpendapat bahwa perluasan kosakata adalah produk sampingan alami dari pengalaman pendidikan yang lebih luas (Kadariusman et al., 2018:63),

Kosakata mengacu pada kumpulan kata-kata dalam suatu bahasa. Hal ini dapat mencakup kata-kata yang telah dipelajari dan digunakan dengan baik oleh seseorang, serta kata-kata yang biasa digunakan oleh sekelompok orang tertentu dalam situasi tertentu. Selain itu, kata ini juga dapat merujuk pada daftar lengkap kata dan frasa dari suatu bahasa, yang disusun berdasarkan abjad dan disertai dengan batasan dan penjelasan tertentu.

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, kosakata adalah kumpulan huruf-huruf yang diucapkan dan mengandung makna, yang berfungsi sebagai sarana untuk mengungkapkan berbagai emosi dan perasaan. (Rahmawati, 2014:3) bahwa kosakata sama dengan pembendaharaan kata, leksikon, vokabuler, yaitu:

- a. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa

- b. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis
- c. Semua kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
- d. Semua kata yang biasa digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama
- e. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Kemampuan memahami suatu teks dipengaruhi oleh kemahiran seseorang terhadap kosa kata yang digunakan penulisnya. Jika seorang anak menemukan sebuah kata saat membaca dan menyatakan bahwa mereka tidak memahaminya, ini menunjukkan bahwa anak tersebut memiliki pemahaman kosa kata yang terbatas. Berdasarkan penelitian Darmiyati dalam Kadarusman G, dkk. (2018: 63), ada beberapa kemungkinan penjelasan atas fenomena ini. Pertama, mungkin saja siswa sudah familiar dengan istilah tersebut tetapi kurang memahami maknanya. Kedua, siswa mungkin dapat mengenali istilah tersebut ketika diucapkan, namun kesulitan untuk memahaminya ketika disajikan dalam bentuk tertulis. Terakhir, beberapa siswa mungkin tidak menyadari istilah tersebut dan menunjukkan sedikit minat untuk memahami maknanya. Tantangan awal dapat dikaitkan dengan kebutuhan pengembangan kosa kata dan proses pemahaman makna.

Penulis mengutip karya Kridalaksana dalam Febrisma N. (2016:112) untuk memberikan definisi kosakata secara komprehensif. Menurut Kridalaksana, kosakata dapat dipahami sebagai: (1) unsur kebahasaan yang meliputi makna dan penggunaan kata dalam suatu bahasa; (2) banyaknya kata yang dimiliki oleh seorang penutur, penulis, atau bahasa tertentu; dan (3) kumpulan kata yang disusun serupa kamus, namun penjelasannya ringkas dan pragmatis.

Berdasarkan wawasan yang diberikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kosakata mengacu pada kumpulan kata lengkap yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa tertentu, termasuk yang diketahui oleh penuturnya. Peran kosakata dalam pengajaran bahasa sangat penting karena berdampak signifikan terhadap keterampilan berbahasa. Memiliki kosakata yang luas meningkatkan kemampuan berbicara seseorang. Perolehan kosakata ini meningkatkan kemampuan menulis seseorang, khususnya dalam bidang komposisi naratif. Komunikasi informasi atau pesan yang efektif kepada pembaca melalui tulisan memerlukan penguasaan kosa kata yang substansial.

#### **2.2.4.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia**

Pengembangan penguasaan kosakata dianggap sebagai salah satu fokus utama dalam kegiatan pengembangan bahasa. penting bagi guru untuk mulai mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa

dengan memperkenalkan berbagai istilah atau kosa kata bahasa Indonesia (Ramadhani et al., 2023:425).

Di Indonesia, dimasukkannya bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib dalam pendidikan formal, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga universitas, merupakan aspek yang patut diperhatikan. Pemberian materi bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pedagogi dan karakteristik tingkat pendidikan peserta didik.

Pembelajaran kosakata adalah salah satu komponen penting dalam pemerolehan bahasa. Dimasukkannya kosakata sebagai komponen kunci dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan dasar yang kuat dalam berbahasa. Ini berfungsi sebagai alat dasar bagi siswa untuk tidak hanya unggul dalam pembelajaran bahasa Indonesia tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman dan kemahiran mereka dalam mata pelajaran lain. Tingkat penguasaan kosakata mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses kognitif dan kemampuan kreatif siswa selama pembelajaran bahasa. Akibatnya, kemahiran siswa dalam kosa kata dapat menjadi faktor penentu kemahiran bahasa mereka secara keseluruhan (Kasno dalam Pramesti UD, 2015:83).

Perspektif ini menunjukkan bahwa tingkat kemahiran kosakata dapat secara signifikan mempengaruhi kemampuan siswa untuk



memahami dan mengasimilasi informasi yang dibagikan oleh guru dan sumber daya pendidikan lainnya. Tingkat penguasaan kosakata mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Memiliki kosakata yang kuat sangat memudahkan siswa dalam mengkomunikasikan pendapat, ide, pemikiran, dan emosinya secara efektif dalam berbagai kompetensi bahasa, termasuk membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis.

Menurut MacTurck dan George A. Morgan dalam Astuti w, (2016:01), penguasaan mengacu pada tingkat keterampilan dan pengetahuan luar biasa yang dimiliki seseorang dalam suatu mata pelajaran atau aktivitas tertentu. Penguasaan mengacu pada perolehan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk melakukan aktivitas tertentu dengan mahir. Hal ini berarti bahwa seseorang dapat dikatakan telah mencapai penguasaan apabila ia mempunyai pemahaman internal yang kuat dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut secara efektif melalui berbagai aktivitas atau tugas. Penguasaan kosakata memegang peranan penting dalam pengembangan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam pembelajaran bahasa. Kemahiran kosakata ini sangat mempengaruhi kemampuan berbahasa siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia ialah kemampuan

pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuan menggunakannya baik secara lisan maupun tertulis. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan suatu penelitian dengan cara memberikan lembar soal tes kepada peserta didik untuk melihat tingkat penguasaannya. Kosakata yang dimaksud peneliti adalah kemampuan kosakata tertulis peserta didik seperti kemampuan melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai, melengkapi cerita dengan kata yang tepat, menyebutkan kata sesuai dengan gambar.

#### **2.2.4.3 Indikator penguasaan kosakata**

Indikator pencapaian penguasaan kosakata bahasa Indonesia

1. Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.

Untuk memastikan makna kata dan kalimat dalam teks nonsastra, dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

Penting untuk menganalisis teks secara menyeluruh. Langkah 2:

Identifikasi kata atau istilah yang menantang dan konsultasikan dengan KBBI untuk mengetahui definisi leksikalnya. 3.

Menganalisis kata dan kalimat dalam kaitannya dengan konteks dan isi teks. Makna mengacu pada interpretasi atau tujuan yang disimpulkan dari sebuah kata.

2. Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai.

Strategi melengkapi kalimat tidak lengkap adalah dengan mengidentifikasi kalimat atau kata yang memiliki hubungan bermakna dengan kalimat sebelumnya.

3. Melengkapi cerita dengan kata yang tepat.

Cara yang bisa digunakan untuk melengkapi kata yang tidak lengkap adalah melihat kata atau kalimat yang ada sebelum maupun sesudah kalimat dengan bagian yang tidak lengkap itu.

Dengan melihat dan membaca kalimat dan kata sebelum maupun sesudah bagian yang tidak lengkap, maka kita dapat mengisi bagian yang tidak lengkap itu dengan mudah.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui kata apa yang tepat digunakan untuk mengisi bagian yang tidak lengkap atau kosong.

4. Menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan.

Siswa mampu menyebutkan kata sesuai dengan gambar yang diperlihatkan pada soal nantinya.

5. Menjelaskan arti kata dengan kata - kata.

Siswa mampu menjelaskan arti dari kata dengan kata – kata sendirinya.

Menurut Thornburry dalam Rikmasari & Budianti, (2019:137)

Indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata adalah :

1. Pelafalan atau pengucapan
2. Ejaan
3. Arti atau makna

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa indikator penguasaan kosakata adalah menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai,

Melengkapi cerita dengan kata yang tepat, Menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan. Prosesnya melibatkan keterlibatan dalam percakapan, berbagi cerita, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan bertanya dan menjawab pertanyaan.

Pendekatan pengajaran yang ada saat ini hanya mengandalkan buku teks dan kurang terintegrasi dengan media pembelajaran. Anak-anak menunjukkan berkurangnya tingkat keterlibatan dalam proses pembelajaran, ditandai dengan peran pasif mereka yang hanya sekedar menerima informasi. Kondisi ini berpotensi menghambat kemampuan komunikasi, khususnya pada perkembangan bicara anak. Penerapan pendekatan pembelajaran ini oleh guru kemungkinan besar akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, termasuk potensi penurunan kemampuan kosa kata mereka.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 15 Mataram masih mengalami permasalahan khususnya pada peningkatan penguasaan kosakata siswa terutama pada indikator menentukan makna kata masih rendah. Umumnya upaya peningkatan kosakata dikelas dilakukan dengan kegiatan bercakap – cakap, bercerita, dan Tanya jawab. Pendekatan pengajaran yang ada saat ini hanya mengandalkan buku teks dan kurang terintegrasi dengan media pembelajaran. Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran ditandai dengan berkurangnya tingkat kepasifan, karena mereka

tidak lagi hanya sekedar penerima informasi. Kehadiran kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kemampuan komunikasi, khususnya pada kemampuan berbicara anak. Penerapan pendekatan pembelajaran ini oleh guru kemungkinan besar akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, termasuk potensi penurunan kemampuan kosa kata.

Salah satu strategi untuk meningkatkan penguasaan kosakata di SDN 15 Mataram adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif, seperti materi pembelajaran audio visual berbasis Canva.



**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis berfungsi sebagai tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang biasanya disajikan sebagai pertanyaan. (Sugiyono, 2012:107 ). Hipotesis penelitian : Diduga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengaruh media audio visual terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

Hipotesis statistik :

Ho : tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen kuasi. Sugiyono (2020:111) mengartikan metode penelitian eksperimen sebagai suatu pendekatan terkontrol yang digunakan untuk menguji dampak suatu variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil). Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen kuasi. Menurut Sugiyono (2020:118), desain eksperimen kuasi dianggap sebagai bentuk pengembangan dari desain eksperimen yang sebenarnya. Meskipun desain eksperimen sejati menyertakan kelompok kontrol untuk mengontrol variabel eksternal, desain eksperimen kuasi tidak memiliki tingkat kontrol yang sama terhadap variabel-variabel tersebut.

Penelitian ini menggunakan tipe *desain non-equivalent control group design*. Penelitian dilakukan pada dua kelompok berbeda, kelas eksperimen dan kelas kontrol. dalam penelitian ini, kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa media pembelajaran audio visual untuk pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol mengikuti metode pembelajaran reguler. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu, khususnya desain kelompok kontrol *non-ekuivalen*.

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre - test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post – test</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	O	O4

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

O1 : Pemberian *Pre-test* awal pada kelas eksperimen

O2 : Pemberian *Post-test* akhir pada kelas eksperimen

O3 : Pemberian *Pre-test* awal pada kelas kontrol

O4 : Pemberian *Post-test* akhir pada kelas kontrol

X : Penggunaan Media Audio Visual berbasis canva pada kelas eksperimen

- : Tidak Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Canva pada kelas kontrol

Sebelum mendapat perlakuan apapun, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan menjalani tes awal (*pre-test*) pada waktu yang bersamaan. *Pre-test* ini akan dilakukan untuk menilai tingkat penguasaan kedua kelompok. Selanjutnya kelompok eksperimen akan mendapat perlakuan (X) berupa penggunaan media audio visual yang relevan dengan kosakata bahasa Indonesia. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan berupa media audio visual. Sebaliknya, mereka diberikan metode alternatif seperti ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Muatan Bahasa Indonesia.



### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 15 Mataram Jln. Abdul Kadir Munsyi No.33, Punia, Kec. Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian berkisar pada bulan September 2023.

### 3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester I Ganjil, adapun jadwal pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SDN 15 Mataram.

### 3.4 Populasi dan sampel

#### 1. Populasi

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas II SDN 15 Mataram. Siswa kelas II terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas II A terdiri dari 26 siswa dan kelas II B terdiri dari 17 siswa.

#### 2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas II A dan kelas II B. Dari kedua kelas tersebut, kelas II A dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas II B sebagai kelas eksperimen.

**Tabel 3.2 Data siswa kelas II SDN 15 MATARAM**

No.	Kelas	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	Eksperimen	10	14	26
2.	Kontrol	11	12	17

### 3.5 Variabel Penelitian

#### 3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang mempunyai dampak terhadap variabel lain atau menjadi katalisator perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Audio Visual berbasis canva.

#### 3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel independen. (Sugiyono, 2019: 4). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan penguasaan kosakata.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Observasi

Observasi memegang peranan penting dalam menilai perilaku dan tindakan baik guru maupun siswa sepanjang proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pemanfaatan media audio visual berbasis Canva dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini melibatkan seorang pengamat tunggal yang mengkaji dinamika keterlibatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Analisis keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai melibatkan perhitungan berbagai aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{skor selurug}} \times 100$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.3 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran**

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat Baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang

Sudjana (2008:118)

### 3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi perolehan data melibatkan penggunaan foto untuk mengabadikan aktivitas pembelajaran baik siswa maupun guru sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, dengan pengumpulan data tentang profil sekolah, nama siswa, jumlah siswa yang terdaftar dan ada atau tidaknya siswa aktif. Tujuan dokumentasi adalah untuk meningkatkan kredibilitas dan ketergantungan bahan penelitian.

### 3.6.3 Tes

Menurut Sudijono (2015:139), Tes adalah pendekatan atau proses sistematis yang digunakan dalam pendidikan untuk mengukur dan mengevaluasi kinerja. Biasanya melibatkan pemberian tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan, sehingga menghasilkan skor yang mewakili perilaku atau pencapaian.

Taksonomi Bloom, yang berasal dari ranah kognitif, mencakup tiga tingkatan utama: mengingat (C1), memahami

(C2), dan menganalisis (C4). Penelitian ini menggunakan tes untuk menilai peningkatan penguasaan setelah pengobatan. Perlakuannya berupa penggunaan media audio visual berbasis Canva dan pencatatan di papan tulis untuk menyempurnakan penjelasan materi. Metodologi penelitiannya meliputi pelaksanaan tes penguasaan sebanyak dua kali: satu kali sebelum pemberian perlakuan (pre-test) dan satu kali setelah pemberian perlakuan (post-test).

Penelitian ini menggunakan format soal pilihan ganda yang berjumlah 15 soal.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsaputra (2014:148) mengemukakan bahwa Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan subjek atau objek dan menilai sejauh mana data yang dikumpulkan secara akurat mewakili konsep yang dimaksudkan. Instrumen dikembangkan berdasarkan deskripsi konsep dan identifikasi indikator yang digunakan untuk pengumpulan data.

Peneliti mendefinisikan instrumen penelitian sebagai alat yang digunakan untuk menilai nilai variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan instrumen khusus untuk pengumpulan data. Instrumen-instrumen tersebut diuraikan di bawah ini:

### 3.7.1 Lembar Observasi

Observasi merupakan alat yang digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan atau tercapainya tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di ruang kelas. Ini berfungsi sebagai lembar observasi selama proses pembelajaran. Lembar observasi berfungsi sebagai sumber berharga untuk menilai hasil belajar siswa.

Rumus yang diberikan di bawah ini digunakan untuk tujuan mengelola data pelaksanaan pembelajaran secara efektif.

(Sudjana, 2005: 118)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kemudia hasil perhitungan disesuaikan dengan kriteria keberhasilan, seperti :

**Tabel 3.4**

#### **Interpretasi Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran**

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat Baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang

**Tabel 3.5 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen**

Penggunaan video pembelajaran	Langkah – langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen yaitu menggunakan video pembelajaran	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan memimpin doa.</li> <li>2. Proses absensi dilakukan oleh guru.</li> <li>3. Selama pembelajaran berlangsung, siswa dengan penuh perhatian mendengarkan penjelasan guru secara rinci mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran yang direncanakan akan dilaksanakan.</li> </ol>
	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru.</li> <li>2. Guru mengajarkan materi dengan menggunakan media pembelajaran video yang ditampilkan menggunakan proyektor ( LCD ).</li> <li>3. Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru membagikan lembar tes kepada masing – masing siswa.</li> <li>5. Siswa mengerjakan lembar tes dengan efektif.</li> </ol>
	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan terkait materi yang telah dipelajari hari ini.</li> <li>2. Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>

**Tabel 3.6 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol**

Tidak menggunakan video pembelajaran	Langkah – langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol tidak menggunakan video pembelajaran berbasis canva.	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan memimpin doa.</li> <li>2. Proses absensi dilakukan oleh guru.</li> <li>3. Selama pembelajaran berlangsung, siswa dengan penuh perhatian menerima penjelasan guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>
	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru.</li> <li>2. Guru mengajarkan materi dengan menggunakan media buku siswa dan menjelaskan materi.</li> <li>3. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.</li> <li>4. Guru membagikan lembar tes kepada masing – masing siswa.</li> <li>5. Siswa mengerjakan lembar tes dengan efektif.</li> </ol>
	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan terkait materi yang dipelajari hari ini.</li> <li>2. Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>

### 3.7.2 Lembar Soal

Pertanyaan digunakan sebagai sarana untuk menilai kemahiran siswa. Pertanyaan umumnya digunakan sebagai sarana untuk menilai kemampuan intelektual siswa, khususnya yang berkaitan dengan prestasi pendidikannya. Siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum menerima perlakuan apapun.

Setelah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pertanyaan diberikan. Data rata-rata kelas akan dikumpulkan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Teks pengguna menjelaskan kumpulan soal yang bersifat pilihan ganda dan terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Yang diambil dari ranah kognitif, C1). Pengetahuan, C2). Pemahaman, (C4). Analisis.



Tabel 3.7 Kisi – Kisi Lembar Soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah			Jumlah soal
			C1	C2	C4	
1.	3.3 Tujuannya untuk mengenal kosakata dan konsep terkait lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar. Selain itu, bertujuan untuk memahami cara menjaga kesehatan lingkungan melalui materi tertulis, lisan, dan visual dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	3.3.1 Mengembangkan kosakata dan konsep lingkungan tidak sehat dilingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa indonesia atau bahasa daerah melalui kata tuis, lisan, dan visual.	1, 2, 3,	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. 11, 12, 13,	14, 15,	15 SOAL PG
Jumlah soal						15

### 3.8 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka perlu dilanjutkan dengan pengolahan data. tugas khusus yang ada melibatkan pemrosesan data untuk tujuan melakukan analisis. Proses analisis data memegang peranan penting dalam penelitian. Penting bagi peneliti untuk menentukan jenis analisis data spesifik yang akan mereka gunakan, seperti analisis statistik atau analisis non-statistik.

Teknik analisis data melibatkan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan data dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian disintesis dan disusun menjadi pola, dengan pertimbangan cermat mengenai apa yang relevan dan layak untuk dipelajari lebih

lanjut. Melalui proses ini diambil kesimpulan untuk meningkatkan pemahaman, baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk menganalisis data. Teknik analisis data kuantitatif mengandalkan penggunaan statistik, sehingga jenis analisis ini tepat disebut sebagai analisis statistik. Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data: uji prasyarat dan uji hipotesis.

Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Uji Instrumen
  - a. Uji validitas

Konsep validitas alat ukur dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama: validitas eksternal, yang berkaitan dengan kemampuan instrumen dalam mengukur variabel secara akurat di dunia nyata, dan validitas internal, yang mengacu pada kemampuan instrumen dalam mengukur variabel secara akurat dalam suatu penelitian tertentu. studi atau konteks. Validitas eksternal ditentukan oleh dukungan bukti empiris, sedangkan validitas internal instrumen ditentukan berdasarkan kerangka teori yang relevan.

Validitas merupakan ukuran kuantitatif yang menilai sejauh mana suatu instrumen valid. Validitas yang tinggi merupakan ukuran kemampuan instrumen dalam menilai secara akurat apa yang hendak diukur. Rumusnya didasarkan pada teknik korelasi *momen produk pearson*.

$$R_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  = Koefisien korelasi antara x dan y

N = Jumlah siswa

$\sum x$  = skor total butir soal

$\sum y$  = skor total

Validitas suatu item dapat ditentukan dengan membandingkan harga product moment pada tabel dengan kriteria pengujian validitas, yakni sama dengan 5%. Jika harga memenuhi kriteria tersebut, maka barang tersebut dianggap sah. Selain itu, *SPSS 25 for windows* digunakan oleh peneliti untuk mengecek validitasnya.

**Tabel 3.8 Interpretasi Validitas**

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat Baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang

Sumber : (sugiyono, 2017:183)

b. Uji Reliabelitas

Pengujian yang dianggap reliabel mampu menghasilkan data yang konsisten bila dilakukan pengukuran berulang kali. Istilah "dapat diandalkan" mengacu pada sesuatu atau seseorang yang dapat dipercaya atau diandalkan. Oleh karena itu, keandalan

merupakan karakteristik penting untuk dipertimbangkan. Keandalan dan kepercayaan instrumen berdampak langsung pada keandalan data yang dihasilkan. Jika data secara konsisten menunjukkan kesamaan, data tersebut diperkirakan tidak akan berubah bahkan setelah beberapa kali pengulangan.

Untuk menguji reliabilitas ini peneliti menggunakan SPSS.

Kemudian apakah ada pengaruh reliabel, maka ukuran kemampuan *Alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai *Alpha Crobach's* 0,00-0,199 = kurang *reliabel*
- b. Nilai *Alpha Crobach's* 0,200-0,399 = agak *reliable*
- c. Nilai *Alpha Crobach's* 0,400-0,599 = cukup *reliable*
- d. Nilai *Alpha Crobach's* 0,600-0,799 = *reliable*
- e. Nilai *Alpha Crobach's* 0,800-0,1000 = sangat *reliable*

## 2) Uji prasarat

Uji prasarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji-t adalah sebagai berikut:

- a. Uji normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah sebaran populasi mengikuti sebaran normal. Uji normalitas Smirnov-Kolmogorov digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi SPSS. Jika nilai p uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada bukti signifikan untuk menolak hipotesis nol bahwa data

mengikuti distribusi normal. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  = data berdistribusi normal

$H_0$  = data berdistribusi tidak normal

Dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai probabilitas  $>0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak
  - b. Apabila nilai probabilitas  $<0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima
- b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang menguji varian beberapa populasi untuk menentukan apakah keduanya sama atau berbeda. Tes ini biasanya dilakukan sebagai persyaratan untuk melakukan analisis uji-t sampel independen.

Penggunaan aplikasi *SPSS 25 For Window* digunakan peneliti untuk memudahkan perhitungan uji homogenitas. Uji *Lavane* adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu kumpulan data sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama, yang menunjukkan homogenitas. Hal ini biasanya digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan yang mungkin timbul akibat perlakuan dan untuk menilai apakah terdapat variasi cara dengan membandingkan variansnya.

Uji homogenitas Lavane test mengandalkan nilai signifikansi untuk mengetahui homogenitas data. Jika nilai signifikansinya lebih besar atau sama dengan 0,05 maka menunjukkan bahwa data tersebut homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka menunjukkan bahwa data tersebut tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini melibatkan penghitungan dua rata-rata. Setelah uji homogenitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah memeriksa rata-rata kedua sampel melalui penerapan *Paired Sample T-Test*. Penggunaan metode ini dapat diterapkan apabila kedua data yang dibandingkan rata-rata menunjukkan distribusi yang normal. Selain persyaratan di atas, data juga perlu mengikuti distribusi normal dan kedua kumpulan data harus homogen. Kriteria ini dapat dinilai dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS 25 for Windows* atau dengan menggunakan rumus uji-t yang disediakan di bawah ini.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

keterangan :

t : nilai t hitung

- $X_1$  : Rata – rata nilai kelas eksperimen  
 $X_2$  : Rata – rata nilai kelas control  
 $S_1^2$  : Standar devinisi nilai kelas eksperimen  
 $S_2^2$  : Standar devinisi nilai kelompok control  
 $n_1$  : jumlah siswa dalam kelas eksperimen  
 $n_2$  : jumlah siswa kelas kontrol

Uji t dengan Teknik *Paired sampel T- test* bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan peneliti. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dan jika taraf signifikansinya 5%  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Hitungan taraf signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 15 MATARAM. Dan jika taraf signifikansinya (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Dalam penelitian ini uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap penguasaan kosakata.

Adapun hipotesis dalam pengujian ini adalah:

$H_a$  = Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II Sekolah Dasar.

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media Audio visual berbasis terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II sekolah Dasar.

