

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 20 CAKRANEGARA**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram**



Oleh:

I Dewa Putu Bagiartha

Nim. 2022A1H165P

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 20 CAKRANEGARA**

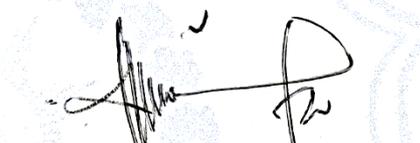
Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

Pada Tanggal, Desember 2023

Dosen Pembimbing I


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

Dosen Pembimbing II


Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 20 CAKRANEGARA**

Skripsi atas nama I Dewa Putu Bagiatha telah dipertahankan di depan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Matram

Tanggal, 6 Januari 2024

Dosen Penguji

- | | |
|---|---------|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u> (Ketua) | (.....) |
| NIDN. 0804048501 | |
| 2. <u>Yuni Marivati, M.Pd</u> (Anggota 1) | (.....) |
| NIDN. 0806068802 | |
| 3. <u>Baiq Desi Milandari, M.Pd</u> (Anggota 2) | (.....) |
| NIDN. 0808128901 | |

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 Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : I Dewa Putu Bagiarta

Nim : 2022A1H165P

Alamat : Jalan K.H Dewantara GG Kenanga I No 1, Bagirati. Karang Taliwang. Cakranegara

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 20 Cakranegara” adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian sayasendiri tanpa bantuan pihak lain, kecualiarahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertngguang jawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram 2 November 2023

Yang membuat pernyataan



I Dewa Putu Bagiarta

Nim. 2022A1H165P



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

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

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : I Dewa Putu Bagiarttha
 NIM : 2022A1H165P
 Tempat/Tgl Lahir : MATARAM 31 DESEMBER 1996
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 087.860.011.787
 Email : dewajuniarttha13@gmail.com

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

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 20 CAKRANEGARA

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih 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.

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

Mataram, 19 Maret2024

Penulis



I DEWA PUTU BAGIARTHA
NIM. 2022A1H165P

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. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : I Dewa Putu Bagiartha
 NIM : 2022 A1H 165 P
 Tempat/Tgl Lahir : MATARAM, 31 DESEMBER 1996
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 087 860 011 787 / dewajuniartha13@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 (VIDEO) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 20 CAKRANEGARA

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, 19 Maret.....2024
Penulis



I DEWA PUTU BAGIARTHA
NIM. 2022 A1H 165 P

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

"Hiduplah seakan kamu mati besok, belajarlh seakan kamu hidup selamanya."

(Peneliti)

“Lagi Pula Hidupkan Berakhir, maka nikmatilah hidup selayaknya engkau mau”

(Hindia)



PESEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara NugrahanNya lah, saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara NugrahanNya lah, sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti kerja keras.
2. Kepada kedua orang tua saya tercinta, Bapak Gutrana dan Ibu Sri, terimakasih atas doa, motivasi yang telah diberikan kepada saya. Dan selalu senantiasa mendoakan saya.
3. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Terimakasih kepada teman-teman saya yang sudah membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Terimakasih kepada kampus tercinta Universitas Muhammdiyah Mataram yang sudah menerima saya dan mengajar sehingga mempertemukan saya dengan dosen-dosen dan teman-teman yang baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara NugrahanNya lah, sehingga Skripsi Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 20 Cakranegara, dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk salah satu syarat dalam hal perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

1. Drs. Abdul Wahab, MA. Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M,Pd, Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M,Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu yang juga telah mwmbagikan kontribusi memeprlancarkan penyelesaian skripsi ini.
5. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan keritik konstruktif sangat memberikan manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 27 Desember 2023

Penulis

I Dewa Putu Bagiatha

Nim. 2022A1H165P



**Pengaruh Media Audio Visual (Video)
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 20 Cakranegara**

Oleh:
I Dewa Putu Bagiartha
2022A1H165P

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
Email: dewajuniartha13@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi korelasi dengan metode deskriptif dan pendekatan kuantitatif menggunakan Pretest-Posttest One Group Design. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V.A di SDN 20 Cakranegara, dengan sampel sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan angket dengan 20 pertanyaan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS 21.00 for Windows pada tingkat signifikansi 5%. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai sig. $0,015 < 0,05$, yang mengindikasikan penerimaan H_a dan penolakan H_o , menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual (video) terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pantun. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Audio Visual (Video), Minat Belajar Siswa.

The Effect of Audio Visual (Video) Media on the Fifth Grade Students' Learning Interest of SDN 20 Cakranegara

By:
I Dewa Putu Bagiarta
2022A1H165P

***Elementary School Teacher Education Program,
FKIP Muhammadiyah University of Mataram
Email: dewajuniartha13@gmail.com***

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of audio visual media usage on students' learning interest in Indonesian language learning. The research adopts a correlation study approach with descriptive method and quantitative approach using Pretest-Posttest One Group Design. The research population includes all students of class V.A at SDN 20 Cakranegara, with a sample size of 28 students. Data collection techniques involve the use of a questionnaire with 20 questions. The data obtained are analyzed using independent sample t-test with the assistance of SPSS 21.00 for Windows at a significance level of 5%. The results of the independent sample t-test show a sig. value of $0.015 < 0.05$, indicating the acceptance of H_a and rejection of H_o , indicating that there is an influence of audio visual (video) learning media on students' learning interest in Indonesian language learning, particularly in pantun (quatrains) materials. Therefore, it can be concluded that there is an influence of audio visual (video) media on the fifth grade students' learning interest of SDN 20 Cakranegara.

Keywords: Learning Media, Audio Visual Media (Video), Student Learning Interest.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
IPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FACULTY OF TEACHER EDUCATION AND TRAINING



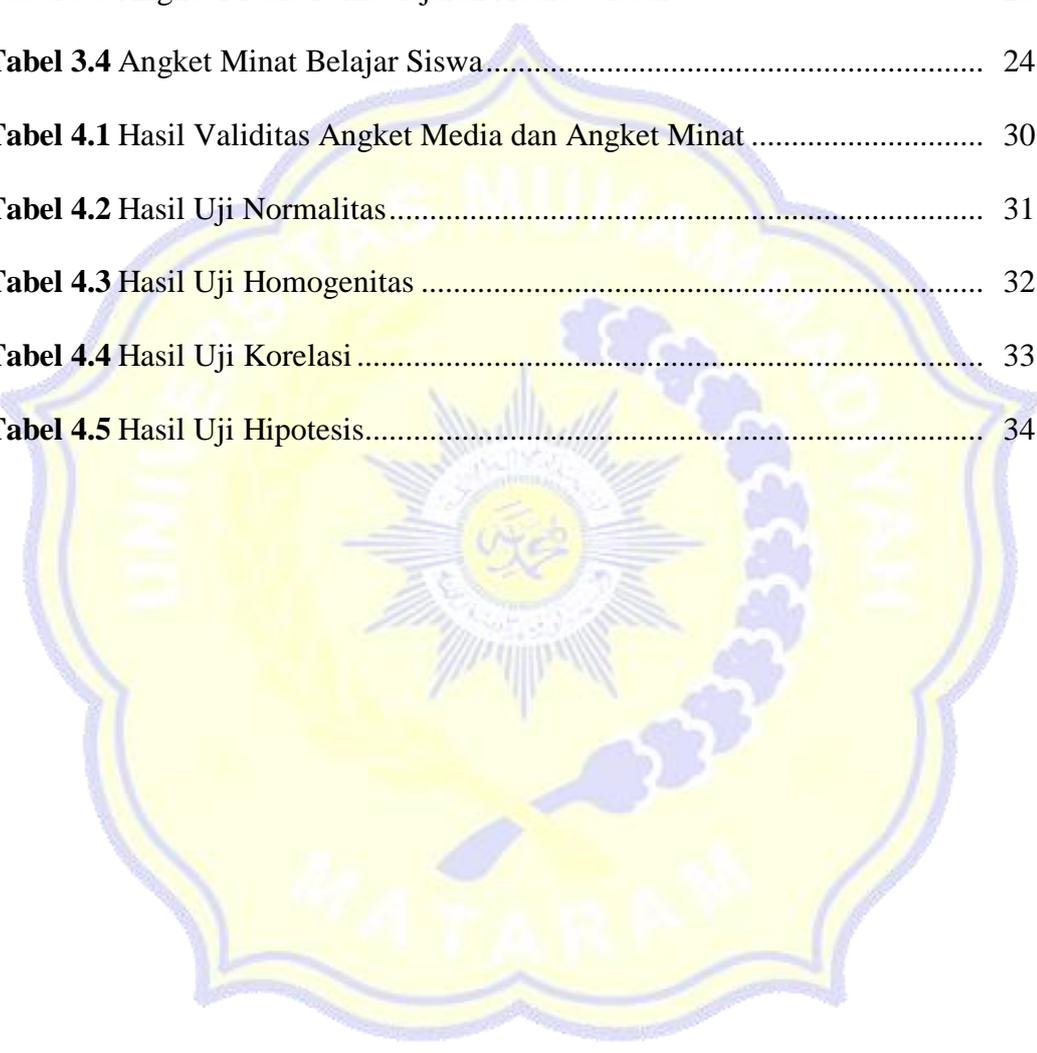
DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PESEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	6
2.2 Kajian Pustaka	7
2.2.1 Media Pembelajaran	7
2.2.2 Media Pembelajaran Video	12
2.2.3 Minat Belajar	15
2.3 Kerangka Berpikir.....	16
2.4 Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Rancangan Penelitian.....	18

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	19
3.2.1 Lokasi Penelitian	19
3.2.2 Waktu Penelitian	19
3.3 Populasi dan Sampel	19
3.3.1 Populasi	19
3.3.2 Sampel	20
3.4 Variabel Penelitian	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.6 Instrumen Penelitian	22
3.7 Metode Analisis Data	24
3.7.1 Uji Validitas	24
3.7.2 Uji Normalitas	25
3.7.3 Uji Homogenitas	26
3.7.4 Uji Korelasi	26
3.7.5 Uji Hipotesis	26
3.7.6 Rancangan Pembahasan	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.2 Hasil Uji Instrument	30
4.2.1 Uji Validitas	30
4.3 Data Hasil Penelitian	30
4.3.1 Uji Normalitas	30
4.3.2 Uji Homogenitas	32
4.3.3 Uji Korelasi	33
4.3.4 Uji Hipotesis	34
4.4 Pembahasan	35
BAB V SIMPULAN	38
5.1 Simpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	19
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	22
Tabel 3.3 Angket Media Pembelajaran Audio-Visual.....	23
Tabel 3.4 Angket Minat Belajar Siswa.....	24
Tabel 4.1 Hasil Validitas Angket Media dan Angket Minat	30
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	31
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas	32
Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi	33
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir..... 17



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	42
Lampiran 2. Hasil Pretiest.....	48
Lampiran 3. Hasil <i>Posttest</i>	53
Lampiran 4. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	58
Lampiran 5. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i>	60
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas	62
Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas.....	63
Lampiran 8. Hasil Uji Homogenitas	64
Lampiran 9. Hasil Uji Korelasi	64
Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis	65
Lampiran 11. Dokumentasi.....	65
Lampiran 12. Lembar Observasi Keterlasanaan Pembelajaran	68
Lampiran 13. Media Audio Visual (Video)	71

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang. Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia, pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan berbagai potensi diri. Hal ini mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, dan negara.

Tujuan utama dari pendidikan nasional, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah untuk meningkatkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang beradab, guna mencerahkan kehidupan bangsa. Tidak hanya itu, pendidikan juga bertujuan untuk memperluas bakat peserta didik agar dapat menjadi individu yang beriman, patuh kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki sifat mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari tujuan pendidikan, terlihat bahwa untuk mengembangkan potensi alami manusia dengan secara maksimal agar dapat melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai individu, terutama dalam konteks pembangunan, demi mencapai kebahagiaan entah pada saat ini maupun di masa depan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyoroti

kebutuhan bagi suatu negara untuk meningkatkan standar dan kualitas pendidikan agar dapat bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Salah satu aspek yang ditekankan adalah pentingnya menyesuaikan metode pembelajaran di sekolah dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempermudah pembelajaran, meningkatkan kemandirian, serta menarik minat siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pendidikan merupakan suatu proses yang tak dapat diabaikan oleh manusia. Dalam proses transfer pengetahuan, faktor-faktor seperti guru dan media pembelajaran sangatlah penting. Peran guru sangat strategis dalam memberdayakan bangsa melalui pembelajaran, yang tak dapat digantikan oleh unsur lain dalam kehidupan bangsa. Sebagai seorang pengajar, diharapkan guru dapat mengalihkan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan siswa, yang merupakan fokus utama dalam bidang pendidikan. Salah satu permasalahannya adalah kurangnya pengembangan kemampuan berpikir pada siswa. Proses pembelajaran sering kali terfokus pada menghafal informasi, tanpa mendorong siswa untuk memahami dan mengaitkan informasi tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, lulusan sekolah cenderung memiliki pengetahuan secara teoritis namun kurang mampu dalam mengaplikasikannya. Agar proses pembelajaran berhasil, guru-guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan bisa membangkitkan minat belajar siswa.

Menurut Kustandi (2013: 8), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam kegiatan belajar-mengajar yang bertujuan untuk menguraikan

pesan yang diajarkan oleh guru, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien dan optimal. Pada umumnya, diharapkan guru dapat membangun lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan di kelas guna membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah bentuk yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kemampuan dalam merancang media merupakan salah satu keterampilan utama bagi seorang guru yang profesional. Dengan media yang tepat, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, diharapkan guru mampu mengikuti perkembangan teknologi terkini. Dengan kemajuan dalam teknologi yang memungkinkan guru untuk memilih dari berbagai jenis media yang cocok, dan pemilihan media pembelajaran yang tepat bisa memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

Menurut Slameto (2017: 314), minat belajar adalah kecenderungan untuk menikmati dan merasa tertarik pada suatu aktivitas tanpa tekanan. Minat belajar melibatkan penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dan hal-hal di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat belajar yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu, minat belajar adalah keinginan yang disengaja yang timbul dari interaksi aktif dengan lingkungan, dan dapat membawa perubahan memahami sesuatu.

Penggunaan video pembelajaran sangat sesuai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, karena guru sulit untuk secara langsung menjelaskan proses

pencernaan makanan di dalam perut manusia. Dengan demikian, guru memerlukan media atau alat bantu untuk menjelaskan proses tersebut kepada peserta didik agar mereka dapat memahaminya dengan lebih mudah. Namun, guru sering mengabaikan hal ini karena penggunaan video pembelajaran memerlukan perangkat tambahan seperti laptop dan proyektor, yang dapat menjadi hambatan terutama dalam hal ketersediaan peralatan di sekolah dan kemampuan guru untuk mencari, menginovasi, serta mengoperasikan video dari internet untuk disampaikan kepada siswa. Diharapkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan guru kelas V SDN 20 Cakranegara, terungkap bahwa masih banyak siswa yang tidak fokus pada proses belajar mengajar karena kurangnya minat belajar mereka. Keterlibatan siswa yang terbatas dalam proses pembelajaran disebabkan oleh minat yang kurang, salah satunya disebabkan oleh kurangnya inovasi media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Meskipun telah menggunakan alat bantu visual seperti poster, pemanfaatan media audiovisual (video) oleh guru masih kurang optimal, sehingga berkontribusi pada rendahnya minat belajar siswa.

Dari penjelasan masalah yang disebutkan sebelumnya, penulis ingin bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat Belajar Siswa V di SDN 20 Cakranegara”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat ilmiah bertujuan untuk memperluas wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan, khusus nya mengenai inovasi dalam pemanfaatan media video pembelajaran.
2. Berkontribusi dalam pemikiran para guru di SDN 20 Cakranegara untuk terus meningkatkan dan memperkaya konten dalam penggunaan media pembelajaran, serta cara mengatasi hambatan-hambatannya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Dwi Nur Hayati (2018) menjalankan sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual dan Strategi Pembelajaran terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII di MTs Negeri 3 Boyolali". Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen) yang dilaksanakan di MTs Negeri 3 Boyolali pada Tahun Ajaran 2017/2018. Subjek penelitian merupakan seluruh siswa kelas VII reguler yang berjumlah 329, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik cluster sampling dan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner.

Miftahurohmah Hikmasari (2016) mengadakan penelitian dengan judul "Peran Media Audio Visual dalam Meningkatkan Ketertarikan Belajar PAI pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Capitsari Cangkringan" dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas III SD Muhammadiyah Capitsari dan guru PAI. Pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara terstruktur, penggunaan kuesioner sederhana untuk mengumpulkan data dari siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran media audio visual dalam meningkatkan ketertarikan belajar PAI pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Cepitsari efektif, karena siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Dari 21 responden, 100% menyatakan senang belajar saat menonton video yang disajikan oleh guru. Dalam hal

ketertarikan terhadap pembelajaran PAI, 42.85% siswa menunjukkan ketertarikan tinggi dan 57.14% siswa menunjukkan ketertarikan rendah. Peran media juga terbukti membantu siswa dalam mengingat materi, dengan 71.42% siswa menyatakan dapat mengingat materi dengan baik.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada media audio visual (video) yang mencakup materi pantun. Penelitian sebelumnya telah mengintegrasikan pantun dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V. Penelitian ini, pendekatan media audio visual (video) yang telah diperbarui seperti desain, warna, dan elemen-elemen lain yang berbeda digunakan, termasuk penambahan animasi dalam video. Diharapkan bahwa penerapan media pembelajaran yang telah dirancang ini dapat membangun motivasi dan keaktifan peserta didik dalam prose belajar mengajar.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan serangkaian alat yang sangat penting dalam memfasilitasi penyampaian informasi. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin, *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", pengantar, atau perantara. Menurut Sadiman (2009: 7), media dalam konteks pembelajaran merujuk kepada segala hal yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses

belajar. Nurrita (2018: 173) juga menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran dan harus memiliki cakupan yang luas, dengan penggunaan media sebagai pilihan terakhir agar siswa dapat berinteraksi sesuai keinginannya. Sukiman (2021: 29) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk mentransmisikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik. Di sisi lain, Rahma (2019: 89) menggambarkan media pembelajaran sebagai alat yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kesiapan siswa serta mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut pandangan para ahli, Media pembelajaran dikatakan sebagai alat untuk memudahkan penyampaian pesan dari seorang guru, terutama dalam situasi di mana mungkin sulit bagi guru untuk menjelaskan kata-kata atau kalimat tertentu saat mengajar. Selain itu, media video pembelajaran juga digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih spesifik, sehingga siswa dapat menerima dan memahami pelajaran dengan lebih mudah.

2.2.1.2 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sadiman (2009: 85), penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, situasi, keterbatasan yang ada, serta mempertimbangkan karakteristik

dan kemampuan khusus dari media yang digunakan. Kustandi (2013: 80-81) menguraikan kriteria dalam memilih media pembelajaran, yang mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, isi materi, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, daya tahan, keterampilan guru, dan pertimbangan terhadap kelompok sasaran serta aspek teknis. Sudjana (2011: 4-5) juga menambahkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran melibatkan kecocokan dengan tujuan pembelajaran, mendukung isi materi ajar, ketersediaan, kemampuan guru, ketersediaan waktu, dan sesuai dengan tingkat pemikiran siswa.

Dalam memilih media pembelajaran, harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kecocokan dengan materi yang diajarkan, cocok dengan karakteristik siswa, ketersediaan, kemampuan guru dalam penggunaannya, serta kepraktisan, fleksibilitas, dan daya tahan. Sebagai hasilnya, penelitian ini memilih media video pembelajaran karena sesuai dengan materi yang diajarkan, mudah diakses, guru memiliki kemampuan dalam menggunakan laptop untuk konten video, dan video memiliki sifat yang praktis dan tahan lama.

2.2.1.3 Jenis- jenis Media Pembelajaran.

Menurut Sadiman (2009: 20), terdapat delapan kriteria untuk mengklasifikasikan media pembelajaran, termasuk media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi-

gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi-gerak, media audio, dan media cetak. Di sisi lain, Sanjaya (2006: 172-173) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan sifatnya menjadi media auditif, media visual, dan media audio visual. Menurutnya, media audio visual dianggap paling menarik karena menggabungkan unsur gambar dan suara yang bergerak.

Sadiman (2009: 89) juga mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi sepuluh kelompok, seperti media audio, media cetak, media audio-cetak, media proyeksi visual diam, media proyeksi audio-visual, media visual dinamis, media audio-visual dinamis, objek, sumber daya manusia dan lingkungan, serta media komputer.

Dari uraian klasifikasi media pembelajaran tersebut, maka disimpulkan bahwa secara umum, media video pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media cetak, media audio, media visual, dan media audio visual.

2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran tidak selalu berkaitan dengan hal-hal yang spesifik. Terkadang, proses belajar melibatkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks, abstrak, dan aspek-aspek yang tersembunyi di balik realitas. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dan mengungkapkan hal-hal yang terselubung tersebut sangatlah

besar. Penggunaan media sebagai perantara dapat membantu mengatasi kompleksitas materi pembelajaran. Bahkan, dalam beberapa situasi tertentu, media mampu mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan, di antaranya: a. Memikat minat siswa b. Mempercepat pemahaman dalam proses belajar c. Menyampaikan pesan tanpa hanya mengandalkan kata-kata tertulis d. Mengatasi keterbatasan ruang e. Meningkatkan komunikasi dan produktivitas dalam pembelajaran f. Fleksibilitas waktu pembelajaran g. Menghilangkan rasa jenuh selama proses pembelajaran h. Membangkitkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar i. Menyesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda-beda dari siswa j. Memperkuat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

2.2.1.5 Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Djamarah, dkk (2010), untuk memverifikasi bahwa pemilihan media pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan yang tepat, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan: a. Kebutuhan siswa harus menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan metode pembelajaran, bukan semata-mata kesenangan atau kebutuhan guru. Oleh karena itu, masukan dari siswa perlu diperhitungkan untuk memastikan objektivitas

dalam pemilihan media pembelajaran. b. Kurikulum yang berlaku harus menjadi acuan utama dalam menentukan materi pengajaran yang akan disampaikan kepada siswa, termasuk dari segi isi, struktur, dan kedalaman materi. c. Media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, mencakup bahasa yang digunakan, simbol-simbol yang dipahami, cara dan kecepatan penyajian, serta waktu penggunaannya. d. Faktor situasi atau kondisi, seperti situasi dan kondisi sekolah, ruang belajar, kelengkapan fasilitas, ventilasi, serta kondisi siswa yang akan mengikuti pembelajaran, termasuk jumlah siswa, motivasi, dan antusiasme mereka, juga perlu dipertimbangkan. e. Aspek kualitas teknis, seperti perbaikan rekaman suara, gambar, dan peralatan lain sebelum digunakan, termasuk suara atau gambar yang kurang jelas, kerusakan, atau ketidaksesuaian dengan peralatan lain, mungkin diperlukan.

2.2.2 Media Pembelajaran Video

2.2.2.1 Pengertian Media Video

Menurut Sadiman (2009: 74), video adalah jenis media audio visual yang menggabungkan gambar dan suara. Konten video dapat berupa fakta (peristiwa, berita) atau fiksi (cerita), dan bertujuan informatif atau edukatif. Daryanto (2010: 88) menjelaskan bahwa media video mencakup segala sesuatu yang menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak secara

berurutan. Penggunaan video dalam program pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa. Video juga memiliki kemampuan untuk mengombinasikan animasi dan mengontrol kecepatan untuk menampilkan perubahan dari waktu ke waktu. Penggunaan media video efektif dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi, seperti demonstrasi gerakan motorik, ekspresi wajah, dan suasana lingkungan.

Maka dapat disimpulkan bahwa video, sebagai sarana pembelajaran, adalah media audio visual yang digunakan untuk menyuguhkan materi, memberikan informasi, menjelaskan konsep, dan mengajarkan keterampilan kepada peserta didik melalui gabungan gambar dan suara.

2.2.2.2 Keunggulan Dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Uno (2011: 135) mengemukakan bahwa salah satu keunggulan penggunaan media video pembelajaran adalah kemampuan video untuk mengatasi pembatasan waktu dan ruang sehingga siswa dapat dibawa ke berbagai lokasi meskipun berada dalam ruang kelas. Video juga memiliki kemampuan untuk menampilkan objek dengan ukuran yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat diakses oleh siswa. Selain itu, kemampuan media video juga bermanfaat dalam studi

yang menekankan keterampilan motorik dan latihan berbagai aktivitas.

Menurut Sadiman (2009: 74-75), media video memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, seperti: a. Mampu menarik perhatian dalam waktu singkat dari rangsangan eksternal. b. Penonton atau siswa dapat mendapatkan informasi dari para pakar atau spesialis. c. Demonstrasi yang kompleks dapat disiapkan dan direkam sebelumnya, memungkinkan guru untuk fokus pada penyajian saat mengajar. d. Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar berulang kali. e. Memungkinkan observasi yang lebih dekat terhadap objek yang bergerak atau berbahaya. f. Kontrol volume suara dapat disesuaikan untuk memasukkan komentar yang diinginkan. g. Guru dapat menghentikan gerakan gambar di titik tertentu untuk menjelaskan informasi yang relevan. h. Tidak diperlukan pencahayaan khusus saat memutar video.

Menurut Daryanto (2010: 90), ada beberapa kelemahan dalam penggunaan media video pembelajaran, seperti: a. Keterbatasan dalam menampilkan detail halus dan objek dengan detail terkecil. b. Keterbatasan dalam menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. c. Cenderung menampilkan gambar dengan dimensi dua. d. Kesalahan dalam pengambilan gambar dapat menyebabkan kebingungan bagi penonton dalam menafsirkan

gambar. e. Memerlukan peralatan proyeksi untuk menampilkan materi pendukung video. f. Biaya produksi video yang relatif tinggi.

2.2.3 Minat Belajar

Menurut Slameto (2015:57), minat adalah kecenderungan yang konsisten untuk memfokuskan perhatian dan mengingat beberapa kegiatan atau konten tertentu. Seseorang yang memiliki minat akan terus memusatkan perhatian dan mengingat kegiatan yang diminatinya dengan perasaan senang.

Menurut Sardiman (2007:76), minat terjadi ketika seseorang menemukan ciri atau makna sementara dalam suatu situasi yang terkait dengan keinginan atau kebutuhan pribadinya, yang sering kali disertai dengan rasa senang karena merasa bahwa hal tersebut penting baginya.

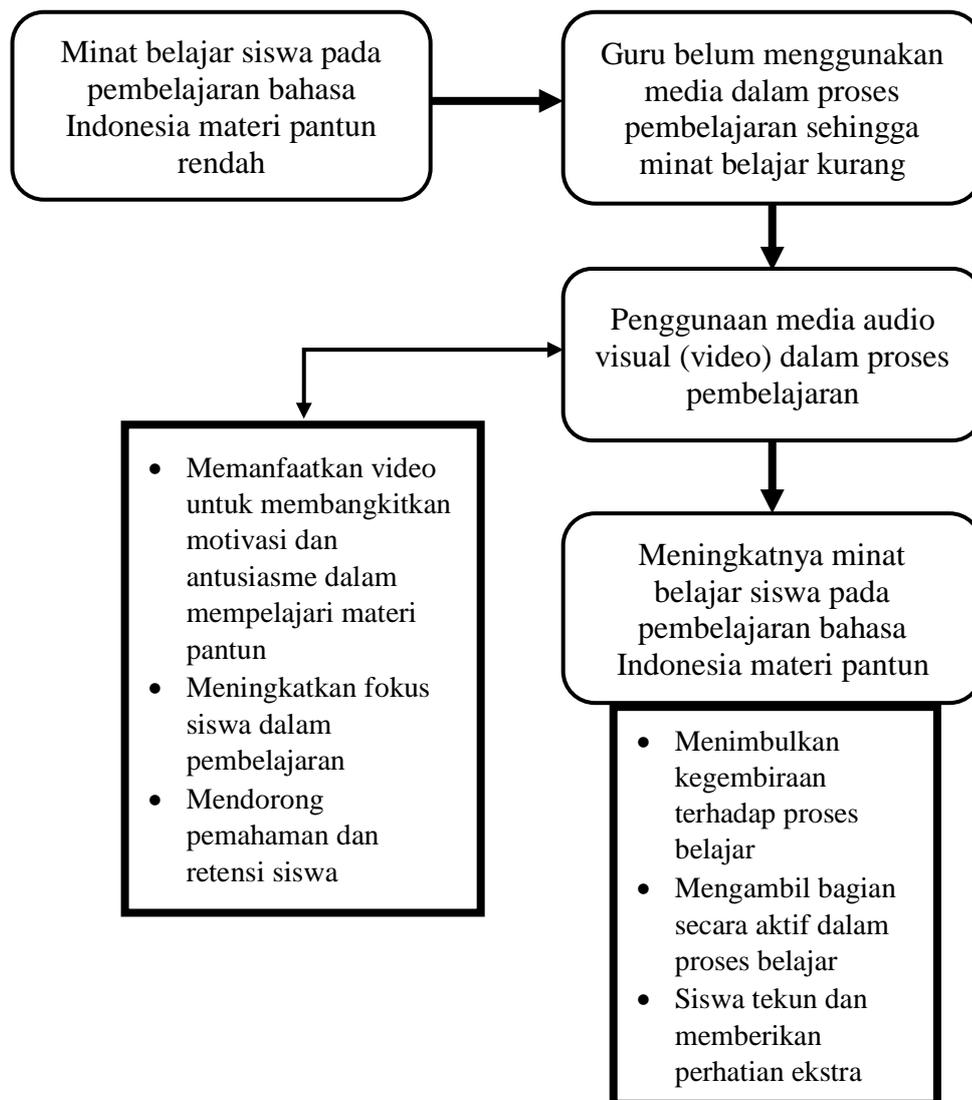
Suhartini (2001:25) mengelompokkan minat menjadi empat jenis berdasarkan cara ekspresi minat: a. Minat yang diekspresikan, yaitu menunjukkan suka atau tidak suka seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas melalui kata-kata. b. Minat yang dimanifestasikan, yaitu disimpulkan dari partisipasi individu dalam aktivitas tertentu. c. Minat yang diuji, yaitu disimpulkan dari tes pengetahuan atau ketrampilan dalam suatu aktivitas. d. Minat yang diinventarisasi, yaitu diekspresikan melalui pembuatan daftar aktivitas yang serupa dengan pernyataan.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, maka disimpulkan bahwa minat belajar yaitu perhatian, ketertarikan, dan keinginan individu

dalam proses belajar yang diekspresikan melalui partisipasi, kemauan kuat untuk belajar, dan keterlibatan aktif dalam materi pelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru perlu memanfaatkan alat atau media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dengan memanfaatkan media tersebut, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar mereka. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran karena melalui media, interaksi antara guru dan siswa dapat difasilitasi, sehingga memungkinkan siswa belajar secara lebih efektif. Selain itu, media juga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka untuk merespons penjelasan dari guru. Oleh karena itu, media pembelajaran audio visual, seperti video, dapat menjadi solusi yang membantu guru menciptakan suasana kelas yang dinamis dan membangun minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pantun. Dengan adanya media ini, siswa dapat lebih fokus dan memperhatikan dengan baik penjelasan materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan analisis teoritis dan konsep yang disampaikan, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat Belajar

Siswa di SDN 20 Cakranegara

Ho = Tidak terdapat pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat

Belajar Siswa di SDN 20 Cakranegara

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian eksperimental, di mana peneliti melakukan manipulasi untuk memahami dampak dari manipulasi tersebut terhadap individu yang diamati. Manipulasi ini dapat berupa tindakan atau perlakuan yang diberikan kepada individu atau kelompok, dan efeknya kemudian diamati. Eksperimen ini bertujuan untuk memahami efek dari suatu perlakuan yang sengaja diberikan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2010:14), penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berakar pada filsafat positivisme. Penelitian ini digunakan untuk mengkaji populasi dan sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan secara acak. Data dikumpulkan menggunakan alat ukur penelitian, dan analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara. Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif karena data akhir akan dianalisis menggunakan perhitungan statistik.

Studi ini menggunakan desain Pretest–Posttest Single Group Design, yang dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding

(Sugiyono, 2013). Berikut adalah gambaran desain yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Hasil *Pretest* kelas eksperimen

O₂ : Hasil *Posttest* kelas eksperimen

X : Perlakuan Kelas yang diterapkan media audio visual

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 20 Cakranegara, Kecamatan Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 November 2023 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Hartono (2011:46), "Terdapat populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang jumlahnya terbatas, dan ada juga populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang jumlahnya tidak terbatas". Populasi mengacu pada area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik khusus yang akan diselidiki dan dari mana kesimpulan dapat ditarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa populasi dalam penelitian ini mencakup semua siswa yang berada di kelas V.A di SDN 20 Cakranegara.

3.3.2 Sampel

Sukardi (2007: 54) menjelaskan bahwa "Sampel adalah bagian dari seluruh populasi yang dipilih sebagai sumber data". Sampel ini merepresentasikan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika populasi terlalu besar dan tidak memungkinkan untuk diselidiki secara menyeluruh, penelitian ini akan menggunakan sampel yang diambil dari populasi, yakni siswa kelas V.A. Pemilihan sampel ini dilakukan menggunakan metode sampling purposive, yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas eksperimen dipilih secara acak dari dua kelas yang tersedia. Penggunaan teknik sampling purposive ini cocok untuk penelitian kuantitatif atau penelitian yang tidak memerlukan generalisasi, sesuai dengan Sugiyono (2016: 85). Tujuan dari penggunaan sampling purposive adalah untuk meminimalkan gangguan terhadap aktivitas dan jadwal pelajaran mata pelajaran lain. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari kelas V.A yang terdiri dari 28 siswa, dengan 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merujuk pada karakteristik, sifat, atau nilai dari individu, objek, atau kegiatan yang mengalami variasi yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:

67). Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen, yang juga dikenal sebagai variabel bebas, merupakan faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dependen, atau variabel terikat, adalah faktor yang dipengaruhi atau merupakan hasil dari variabel bebas (Sugiyono, 2019: 68). Variabel independen yang dipertimbangkan dalam studi ini adalah penggunaan media audio visual (video), sedangkan variabel dependennya adalah minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pantun.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Sugiyono (2016: 199), "Angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab." Angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi dengan menyusun daftar pertanyaan mengenai topik yang sedang diselidiki. Dalam konteks penelitian ini, angket dipakai untuk menghimpun data tentang minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia serta penggunaan media pembelajaran audio visual. Indrawan (2016: 117), dalam penelitiannya tahun 2016, menjelaskan bahwa skala Likert adalah perkembangan dari skala rating yang khususnya diterapkan untuk mengevaluasi sikap, opini, dan pandangan seseorang atau kelompok terhadap suatu objek, sikap, atau

perilaku. Dalam penelitian ini, untuk menilai pemahaman siswa mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual (video) terhadap minat belajar, peneliti menggunakan skala Likert dengan memberikan skor yang telah ditetapkan pada setiap pertanyaan dalam angket. Skor tersebut diberikan sesuai dengan skala Likert yang terdiri dari lima kategori dengan nilai-nilai spesifik. Penilaian pada angket dilakukan berdasarkan skala Likert, di mana masing-masing pilihan memiliki nilai yang sudah ditetapkan.

Tabel 3.2 Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Pemberian Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat Tidak Baik	1

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Indrawan (2016: 112), "Alat penelitian adalah perangkat yang dipakai oleh peneliti untuk menghimpun data atau informasi yang terkait dengan masalah penelitian." Dalam penelitian ini, penggunaan alat yang belum terstandardisasi mengharuskan dilakukannya uji coba terhadap alat tersebut terlebih dahulu untuk mencegah terjadinya pengumpulan data yang tidak akurat. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini termasuk:

1. Angket

Format angket yang dibuat untuk mengumpulkan data berupa dimensi sebagai berikut:

1. Angket Media Pembelajaran

2. Angket Minat Belajar

Bentuk instrument angket dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Angket Media Pembelajaran Audio-Visual

No	Pernyataan	SB	B	C	TB	STB
Media Pembelajaran						
1	Saya dapat menanggapi materi pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.					
2	Materi pelajaran menjadi lebih menarik bagi saya ketika ada penggunaan media pembelajaran.					
3	Saya aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.					
4	Saya memanfaatkan waktu belajar dengan menggunakan media pembelajaran.					
5	Kualitas pembelajaran meningkat ketika ada penggunaan media pembelajaran.					
6	Saya mampu memahami materi yang disampaikan melalui media audio visual (video).					
7	Saya menikmati materi pelajaran yang disampaikan melalui media audio visual (video).					
8	Saya berdiskusi dalam kelompok saat menggunakan media audio visual (video) dalam proses belajar.					
9	Saya melihat bukti nyata yang disajikan saat menggunakan media audio visual (video) dalam proses belajar.					
10	Penggunaan media audio visual memiliki dampak yang sangat signifikan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Pantun.					

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

TB = Tidak Baik

STB = Sangat Tidak Baik

Tabel 3.4 Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	SB	B	C	TB	STB
Minat Belajar						
1	Rasa senang dalam belajar dengan menggunakan media audio visual (video)					
2	Saya antusias anda dalam belajar dengan menggunakan media audio visual (video)					
3	Saya mampu mengerjakan tugas belajar dengan menggunakan media audio visual (video)					
4	Saya mudah mencatat materi pelajaran dengan menggunakan media audio visual (video)					
5	Saya tertarik mendengarkan penjelasan guru dalam belajar dengan menggunakan media audio visual (video)					
6	Saya merasa tidak bosan dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
7	Perasaan anda hadir dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
8	Saya berpartisipasi aktif bertanya dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual (video)					
9	Manfaat penggunaan media pembelajaran video dapat saya rasakan					
10	Saya lebih menikmati proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun ketika ditayangkan melalui media video					

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

TB = Tidak Baik

STB = Sangat Tidak Baik

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Indrawan (2016: 123), validitas merujuk pada proses pengujian instrumen yang dipilih untuk memastikan tingkat ketepatan dalam mengukur hal yang seharusnya diukur. Sementara menurut

Suharsimi Arikunto (2013: 64), validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kesesuaian atau keakuratan suatu instrumen. Instrumen dianggap valid jika mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Setelah data dari angket yang diberikan kepada responden telah diperoleh, dilakukan pengujian terhadap instrumen untuk mengukur tingkat kebaikan instrumen. Analisis validitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana pertanyaan relevan terhadap hal yang ditanyakan atau yang ingin diukur dalam penelitian. Untuk menilai validitas dari item kuesioner dalam penelitian ini, program SPSS 21 for Windows akan digunakan dengan tanda (*) yang menunjukkan tingkat signifikansi 0,05. Item dianggap valid jika $df = N-2$.

3.7.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi sebaran data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang memiliki distribusi normal dianggap sesuai untuk digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian normalitas menggunakan SPSS 21.00 for Windows, dan keputusan diambil dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal, tetapi jika nilai sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

3.7.3 Uji Homogenitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang memiliki distribusi normal dianggap sesuai untuk digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian normalitas menggunakan SPSS 21.00 for Windows, dan keputusan diambil dengan membandingkan distribusi data yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal, tetapi jika nilai sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

3.7.4 Uji Korelasi

Pengujian korelasi berguna untuk menilai tingkat hubungan antara variabel-variabel yang terlibat. Evaluasi keberhasilan korelasi dapat dilakukan menggunakan bantuan SPSS 21.00 for windows. Apakah terdapat dampak dari penerapan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara.

3.7.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menentukan apakah penerapan media audio visual (video) memiliki pengaruh terhadap minat belajar. Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test menggunakan perangkat lunak SPSS 21.00 untuk Windows. Persyaratan untuk uji statistik parametrik adalah bahwa data harus memiliki distribusi

normal. Berikut adalah spesifikasi yang diberikan: Tingkat signifikansi (α) = 0,05 atau 5%

- Jika nilai Sig. (2-tailed) \leq 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- Jika nilai Sig. (2-tailed) \geq 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara.

H_0 : Tidak ada pengaruh media audio visual (video) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara.

3.7.6 Rancangan Pembahasan

Setelah menyelesaikan analisis data dan uji hipotesis, penelitian ini akan melakukan pembahasan. Pembahasan akan memberikan jawaban terhadap permasalahan yang telah diajukan. Langkah-langkah pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan nilai tengah dari efek pemanfaatan media pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar dalam pelajaran pantun dengan menggunakan aplikasi SPSS 21 untuk Windows.
2. Setelah mendapatkan nilai dampak, penelitian ini akan mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi kemunculan pengaruh dari media pembelajaran audio-visual. Pedoman evaluasi untuk menafsirkan dampak adalah sebagai berikut:

Interval Keofisien	Tingkat Pengaruh
80%-100%	Sangat Besar
60%-79%	Besar
40%-59%	Cukup Besar
20%-39%	Kecil
0%-19%	Sangat Kecil

Sumber: (Riduwan & Sunarto, 2011: 81) disesuaikan.

3. Mengambil simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.