

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

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



Oleh:

ANDHIKA ARYA PUTRA

NIM: 116180093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Selasa, 28 Juli 2020

Dosen Pembimbing I



Agus Herianto, M.Pd
NIDN 0831128220

Dosen Pembimbing II



Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN 0810018901

Menyetujui:

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

Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN


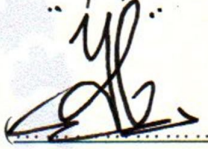
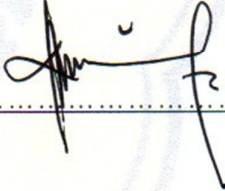
SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas nama Andhika Arya Putra telah dipertahankan di depan
dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas muhammadiyah mataram

Selasa, 04 Agustus 2020

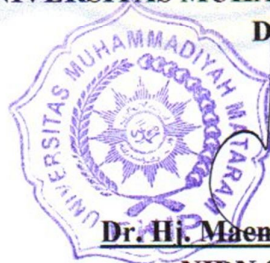
Dosen Penguji

- | | | |
|--|----------------|--|
| 1. <u>Agus Herianto, M.Pd</u>
NIDN 0831128220 | (Ketua) | 
(.....) |
| 2. <u>Yuni Mariyati, M.Pd</u>
NIDN 0806068802 | (Anggota I) | 
(.....) |
| 3. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u>
NIDN 0827079002 | (Anggota II) | 
(.....) |

Mengesahkan:

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

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH

NIDN 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : Andhika Arya Putra

Nim : 116180093

Alamat : Pagesangan Barat

Memang benar Skripsi yang berjudul pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tahun pelajaran 2019-2020 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat 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 di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram 04 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Andhika Arya Putra
NIM 116180093



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Andhika Arya Putra
NIM : 116180093
Tempat/Tgl Lahir : 25-04-1998
Program Studi : Pgsd
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082.340.014.361
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

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

.. pengaruh .. penggunaan .. media audio visual terhadap hasil .. belajar siswa kelas IV di sekolah Dasar ..

Segala tuntutan hukum yang timbul atas 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 18-08-2020



Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Perjuangan merupakan bukti bahwa engkau belum menyerah, percayalah kepada-Nya dan ia akan bertindak”.

PERSEMBAHAN

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

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan umur panjang kepada kita semua sehingga kita masih di berikan kekuatan untuk menjalankan kewajiban sebagai umat manusia dan tak lupa pula telah memberikan segala kelancaran, kemudahan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesuksesan yang luar biasa sampai saat ini.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta (St.Ramlah dan M.Ali) Terima kasih yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, sekaligus memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
3. Teruntuk untuk Dosen-Dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Kepada Kakek dan Nenek (Ase Ismail dan Misbah) terima kasih telah menyemangatkan cucu tersayangmu ini.
5. Buat Paman Suhardin,Bibi NI,Bibi Ros,Bibi Ie Terima kasih yang telah mendoakan agar keponakanya ini di berikan kemudahan dalam segala hal.
6. Untuk Adek tersayang Tyara Dwi Putri dan Ijlal Ramadhan Terima kasih kelak abang mu ini akan selalu bersama dan membantu kekurangan kalian berdua.

KATA PENGANTAR


Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul (pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar).

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana S1 Pada Proram Studi PGSD fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. H. Maemunah, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Agus Herianto, M.Pd selaku pembimbing I
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku pembimbing II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 14 Maret 2020



Penulis

Andhika Arya Putra 116180093. **Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Siswa KelasIV di Sekolah Dasar.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Agus Herianto, M.Pd
Pembimbing 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis penelitian *Quasi Experimental Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Teke dan 1 Teke. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling pada jumlah keseluruhan siswa yaitu 40 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar menggunakan tes berupa pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*). Data ini dianalisis dengan bantuan *SPSS versi 16*. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan perhitungan *Uji Independent Sampel T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} 7.813 \geq t_{tabel} 1,685$ pada signifikansikan 5% dengan $df = 38$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hipotesis penelitian diterima maka dapat di simpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 2 Teke.

Kata kunci: Media audio visual, hasil belajar siswa

Andhika Arya Putra. 116180093. **The Effect of Using Media Audio Visual towards Students' Learning Outcomes at the Four Grade in elementary school.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant: Agus Herianto, M.Pd
Second Consultant: Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using audio-visual media on the learning outcomes of fourth-grade in elementary school. This research was experimental research using Quasi-Experimental type Non-equivalent Control Group Design. The population of this research was the fourth-grade students of SDN 2 Teke and SDN 1 Teke. The sampling technique used was total sampling, and the sample in this study was 40 students. The data collection technique in this study was multiple choice test (pre-test and post-test). This data was analyzed using SPSS version 16. The research hypothesis was using the Independent Sample T-test. The results showed that the T-test score was $7,813 \geq$ T-table was 1.685 at 5% significance with $df = 38$. Then H_a was accepted, and H_o was rejected. The research hypothesis was accepted, it can be concluded that there is an effect of the use of audio-visual media on the learning outcomes of fourth-grade students of SDN 2 Teke.

Keywords: Audiovisual Media, Student Learning Outcomes

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
LABORATORIUM BAHASA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	6
2.2 Kajian Teori.....	8
2.3 Kerangka Berpikir.....	17
2.4 Hipotesis.....	19
BAB III METOLOGI PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian.....	20
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	22
3.4 Penentuan Subjek Penelitian	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23

3.6 Variabel Penelitian.....	24
3.7 Alat dan Bahan Penelitian	25
3.8 Instrumen Penelitian	25
3.9 Uji Coba Instrumen Penelitian	25
3.10 Prosedur Penelitian	28
3.11 Teknik Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data	33
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	33
4.1.2 Data Keterlaksanaan Penggunaan Media Audio Visual	34
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Belajar	35
4.2 Hasil Uji Coba Instrumen	36
4.2.1 Uji Validitas	36
4.1.2 Uji Reliabilitas	38
4.3 Hasil Analisis Data	38
4.3.1 Normalitas	38
4.3.2 Hasil Homogenitas	39
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis	40
4.4 Pembahasan	42

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

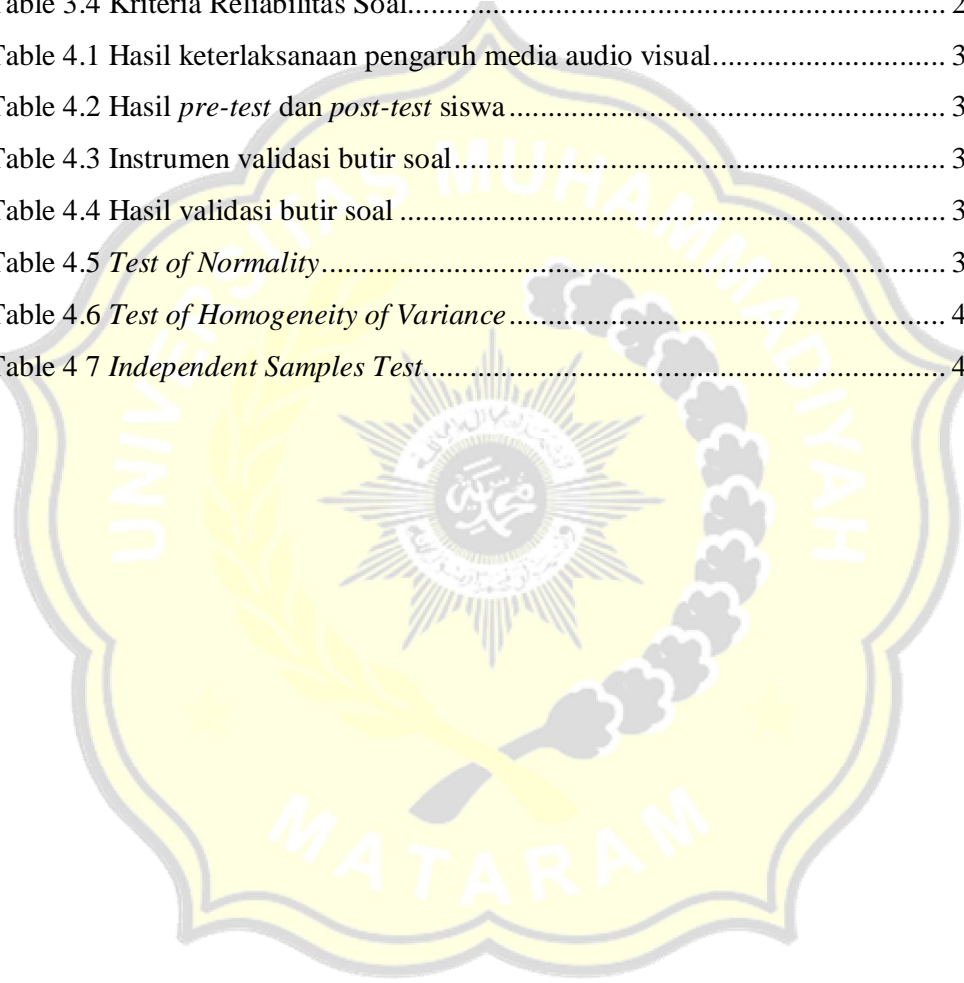
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

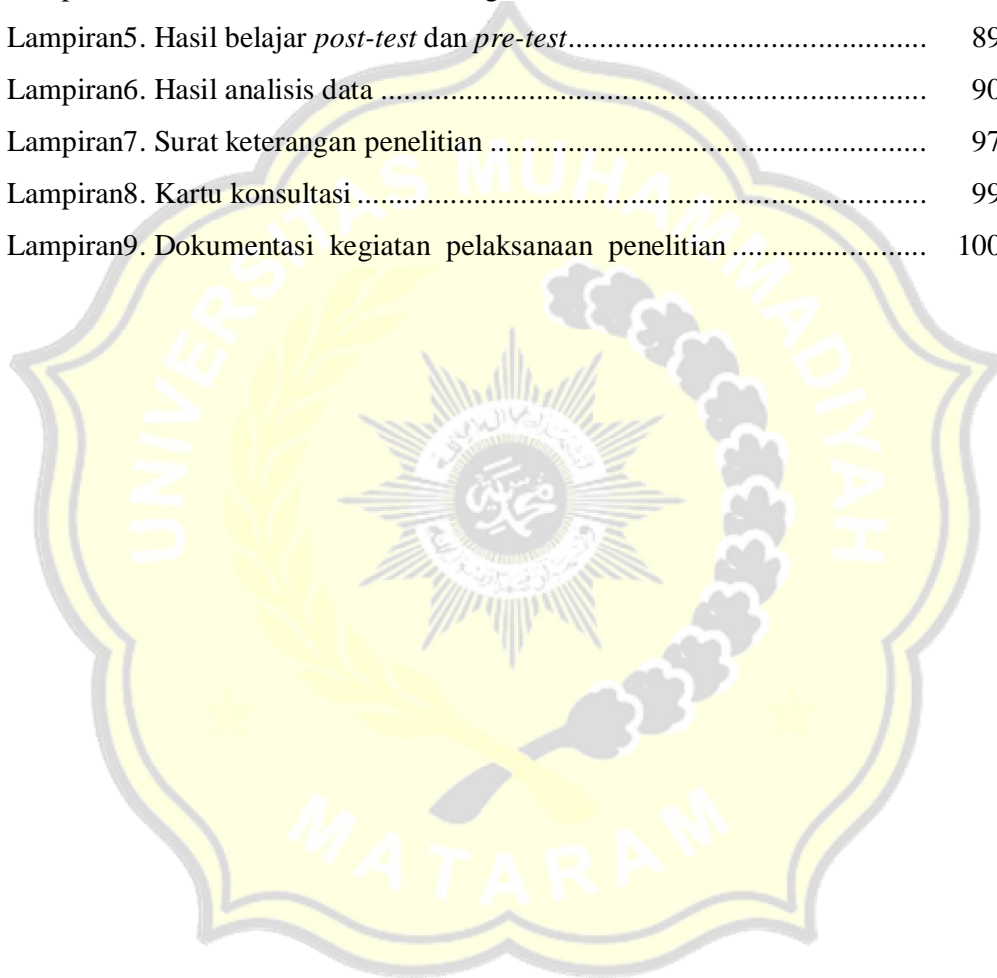
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar nilai keseluruhan siswa kelas IV	3
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	20
Table 3.2 Rencana Penelitian	21
Table 3.3 Interpretasi Koefisien Validalitas	27
Table 3.4 Kriteria Reliabilitas Soal.....	28
Table 4.1 Hasil keterlaksanaan pengaruh media audio visual.....	34
Table 4.2 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa	35
Table 4.3 Instrumen validasi butir soal.....	36
Table 4.4 Hasil validasi butir soal	37
Table 4.5 <i>Test of Normality</i>	39
Table 4.6 <i>Test of Homogeneity of Variance</i>	40
Table 4 7 <i>Independent Samples Test</i>	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus	50
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	60
Lampiran 3. Soal instrumen siswa	79
Lampiran4. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa	82
Lampiran5. Hasil belajar <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i>	89
Lampiran6. Hasil analisis data	90
Lampiran7. Surat keterangan penelitian	97
Lampiran8. Kartu konsultasi	99
Lampiran9. Dokumentasi kegiatan pelaksanaan penelitian.....	100



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan majumundurnya suatu bangsa. Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri. Artinya, bahwa pendidikan dijadikan sebagai acuan atau pedoman yang harus dimiliki oleh setiap manusia karna dengan pendidikan inilah manusia dapat menentukan masa depannya.

Pendidikan di jadikan sebagai sebuah proses yang tidak bisa ditinggalkan oleh manusia, Dalam sebuah proses transfer ilmu banyak hal yang diperlukan, diantaranya adalah guru dan media pembelajarannya. Guru merupakan posisi yang strategis bagi pemberdayaan dalam pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin digantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa sejak dahulu. Sebagai pengajar, guru diharapkan dapat melakukan penyampaian ilmu pengetahuan (*Transfer of Knowledge*) kepada siswa sesuai kebutuhannya.

Kemampuan merancang media merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru profesional. Dengan penggunaan media yang dianggap cocok akan memudahkan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Perkembangan teknologi informasi menuntut setiap guru agar dapat mengikuti perkembangan teknologi mutakhir.

Berbagai perkembangan teknologi informasi memungkinkan setiap guru bisa menggunakan berbagai pilihan media yang dianggap cocok, pilihan media pembelajaran yang tepat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Rusman (2015: 67) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Artinya, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik dari ketercapaian dalam proses belajar mengajar. Dan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran maka dari itu perlu menggunakan media audio visual terhadap proses pembelajaran.

Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual dijadikan sebagai alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada sekolah yang ada di Desa Teke masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran hal ini menyebabkan tidak adanya peningkatan pengetahuan pada peserta didik dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menonton dan membosankan, mengakibatkan hasil belajar

siswakelas IV SDN2 Teke dan SDN 1 Teketergolong rendah, hal ini dilihat dari nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun rincian data hasil belajar siswa dapat di uraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Daftar nilai keseluruhan kelas IV SDN2Teke dan SDN1 Teke

Sekolah	Kelas	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa	KKM \geq (75)	
				Tuntas	Tidak Tuntas
SDN 2 Teke	IV	45,23	20	5	15
SDN 1 Teke	IV	46,32	20	6	14

(Sumber:Nilai Siswa Kelas IV SDN2Teke dan SDN1Teke)

Berdasarkan pada tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan kelas IV ada 40 siswa, dan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang di gunakan adalah sebanyak 75. Jumlah siswa di kelas IV SDN 2 Teke ada 20 siswa, jumlah siswa yang tuntas yaitu 5 siswa (25%), sedangkan siswa yang belum tuntas 15 siswa (75%). kemudian siswa di kelas IV SDN 1 Teke ada 20 siswa, jumlah siswa yang tuntas yaitu 6 siswa (33,33%) sedangkan siswa yang belum tuntas 14 siswa (70%).

Menyikapi permasalahan di atas, perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Media ini merupakan salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswakeselas IV di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Memberikan landasan sekaligus menambah wawasan bagi peneliti maupun penelitian lain yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Melalui penggunaan media ini diharapkan guru dapat menambah kreativitas siswadalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mencapai secara optimal.

2. Bagi Siswa

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat,motivasi dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran

berlangsung sehingga siswa tidak merasa jenuh melainkan lebih semangat lagi ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Sekolah

Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan peningkatan mutu pendidikan yang ada pada sekolah tersebut dan juga bermanfaat untuk sekolah yang lain pada umumnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Safitri, dkk. (2015) di Universitas Jember dengan judul Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV, yang menunjukkan ada pengaruh signifikan penggunaan video terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada subtema pekerjaan orang tuaku SD 01Negeri Sukowono. Persamaan penelitian inidengan penelitian yang akan peneliti lakukan, dilihat dari penggunaan media video sebagai pendukung peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa dengan perlakuan yang berbeda, sedangkan perbedaan penelitian ini denganpenelitian yang akan peneliti lakukanadalah penelitian sebelumnya menggunakan video 3 dimensi untuk melihat pengaruh siswa sedangkan pada penelitian ini menggunakan video 2 dimensi. .
2. Fujiyanto, dkk. (2016) di UPI Kampus Sumedang dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, yang menunjukkan hasil pada siklus III diperoleh hasil belajar siswa mencapai 90% sebanyak 27 siswa yang mencapai KKM, hasil belajar pada siklus III ini telah mencapai target yang diharapkan yaitu 80%.Persamaan penelitian ini denganpenelitian yang akan peneliti lakukanadalah sama-sama menggunakan media audio visual sebagai media

pendukung peserta didik dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan perbedaannya penelitian sebelumnya hanya melihat pengaruh penggunaan media audio visual yang bisa dilihat dengan menggunakan siklus sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan lebih melihat pengaruh sekaligus perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. Mulyani (2015) di Universitas Surabaya dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa yang menunjukkan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dengan menggunakan media audio visual interaktif dibanding dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu lebih melihat pengaruh sekaligus perbandingan antara kelas kontrol dan sama-sama melihat pengaruh dengan menggunakan media audio visual sebagai pendukung proses belajar siswa, sedangkan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan media audio visual pada satu mata pelajaran sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan lebih ke tema pembelajaran.
4. Syafrudin, dkk. (2016) di Universitas Muhamadiyah Makasar dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V yang menunjukkan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa yang meningkat dengan menggunakan media audio visual interaktif dibanding dengan

pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama melihat pengaruh dengan menggunakan media audio visual sebagai pendukung proses belajar siswa, sedangkan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan lebih ke tema pembelajaran.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Hakikat Hasil Belajar

2.2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat dominan dan berpengaruh dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Arsyad (2017:1) belajar yaitu Suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Menurut Rusman (2015:11) belajar yaitu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa, belajar dapat dipandang

sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Artinya, lewat proses interaksi siswa akan mendapatkan pengalaman belajar sehingga pengalaman itu akan menjadi bahan ajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Menurut Abdillah (2002) belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Artinya, ketiga aspek ini sangat berpengaruh pada perubahan tingkah laku setiap individu.

Gagne (dalam Riyanto 2009:5). Menyatakan belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan. Artinya, belajar merupakan proses perubahan pertumbuhan yang dimiliki oleh siswa khusus untuk siswa yang mengalaminya. Sejalan dengan itu Sudirman (2011:1). Menjelaskan belajaryaitu suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Artinya, pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran tidak akan pernah dilupakan melainkan akan selalu melekat pada diri seseorang tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang mengakibatkan adanya proses perubahan dari diri seseorang baik secara tingkah laku, pola pikir, sikap,

maupun pengetahuan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang pernah dialami serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri seseorang yang belajar.

2.2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu yang menjadi tolak ukur dari pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Rusman (2015: 67) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Suprijono (2012:5) hasil belajar yaitu pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Artinya, hasil belajar merupakan perubahan pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Susanto (2014:1) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Artinya, perubahan perilaku pada setiap individu dilandasi dengan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Kemudian Sudjana, (2004:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima

pengalaman belajarnya. Artinya, pengalaman belajar yang dimiliki siswa akan dijadikan penunjang bagi siswa itu kedepannya. Sejalan dengan itu Hamalik (2004:31) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Artinya, perkembangan yang dimiliki siswa dilihat dari proses keberlangsungan selama proses pembelajaran baik dari aspek pengetahuan, nilai dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah tersebut terdapat ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu dan ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang dan nilai sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan atau fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf.

2.2.2 Hakikat Media Pembelajaran Audio Visual

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Rusman, dkk. (2015-166) media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Artinya, dengan bantuan media

selama berlangsungnya proses pembelajaran akan berpengaruh positif pada perkembangan siswa karena dengan media siswa mudah memahami apa yang dipelajarinya. Sedangkan Menurut Rayanda Asyar (2012:8) media pembelajaran yaitu media yang dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Artinya, dengan bantuan media akan melahirkan pembelajaran yang kondusif sehingga siswa akan mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Djamarah dan Aswan (2013:122) media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran. Artinya, dengan bantuan media dalam proses pembelajaran akan memberikan ketercapaian dari peserta didik sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Kemudian Menurut Munadi (2008:7) media pembelajaran di jadikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Artinya, media sangat memudahkan dalam menyampaikan dan menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga terbentuklah pembelajaran yang kondusif. Sejalan Menurut Wati (2016:2-3) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu yang dapat

digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Artinya, dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran akan menimbulkan suasana belajar yang kondusif dan aktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh seorang guru sebagai perantara untuk menyalurkan pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga menimbulkan terjadinya proses belajar yang efektif.

2.2.2.2 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi).Asra (2007:5-9). Mengungkapkan media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat di dengar, seperti film bersuara, video, televise, dan *Sound Slide*.Sedangkan Menurut Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Artinya, perkembangan pada siswa tergantung bagaimana guru sebagai pengajar dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan seperti dengan menggunakan media audio visual.

Harmawan (2007:12) menambahkan bahwa media audio visual yaitu media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Artinya, perkembangan zaman memunculkan teknologi baru yaitu media audio visual, media ini dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kemudian Menurut Andayani (2014: 3.52) media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran semakin lengkap. Artinya, penyampaian dari media audio visual sangat berpengaruh pada proses pengetahuan siswa karena dengan media audio visual responding siswa akan semakin meningkat. Sejalan dengan itu Wati (2016:44-45) menjelaskan bahwa media audio visual dijadikan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Artinya, Media audio visual ini juga merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan mudah memahami pelajaran yang di sampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam situasi belajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

2.2.3 Hakikat Pembelajaran Tematik

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menjadikan peserta didik tahu akan suatu hal yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Proses pembelajaran kepada peserta didik hendaknya dapat bermakna bagi peserta didik itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran tematik. Menurut Kunandar (2011: 340) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. Artinya, dengan menggunakan pembelajaran tematik, akan memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Selanjutnya menurut Rusman (2017: 357) pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik". Artinya, penggunaan pendekatan pembelajaran tematik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pembelajarannya di kaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga pembelajaran yang di alami siswa dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa itu sendiri.

Menurut Sutirjo (2004:6) pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Artinya, pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Majid (2014:87) menambahkan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna. Artinya, pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu Suryosubroto (2009:133) menjelaskan pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topic tertentu. Artinya, pembelajaran tematik ini akan memudahkan sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, pembelajaran yang menggunakan tema bertujuan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa serta menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

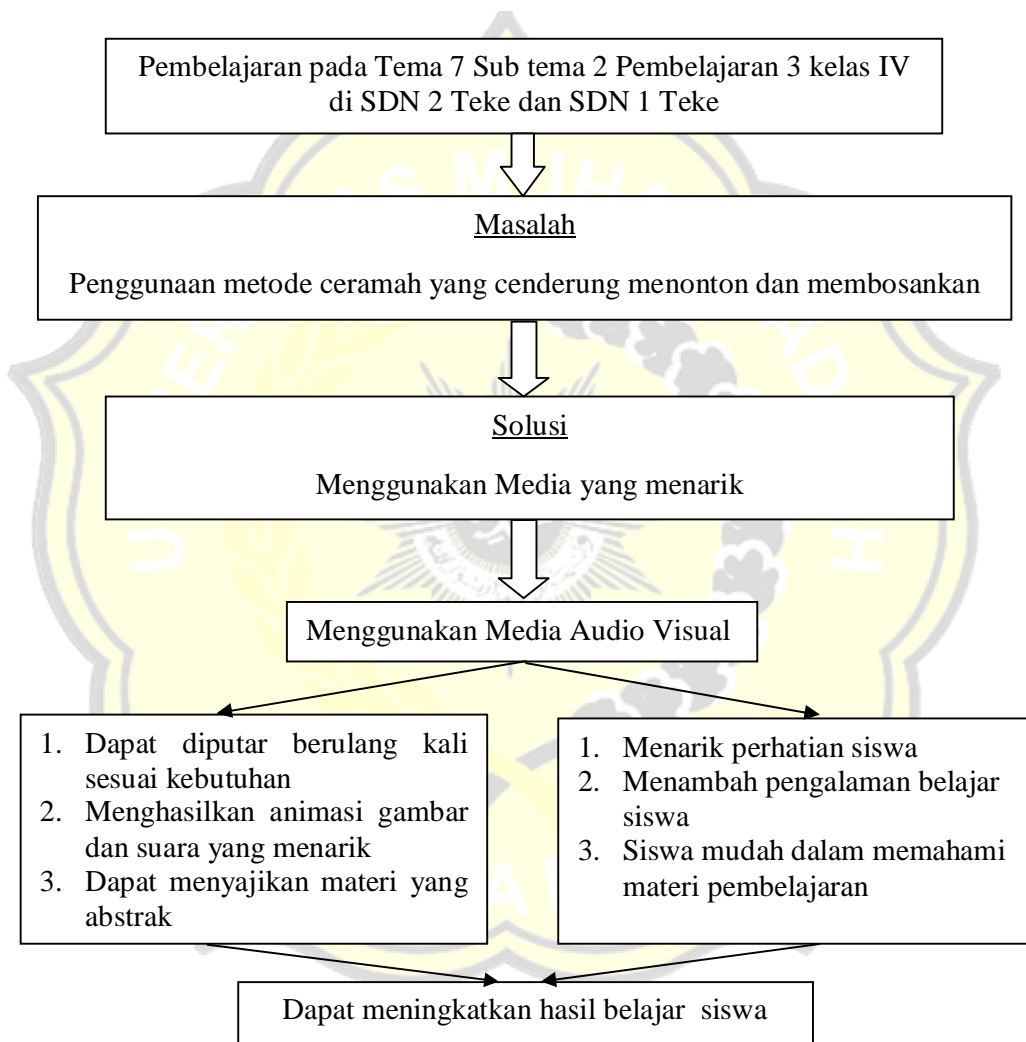
2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas, maka kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut :Pembelajaran yang cenderung masih menggunakan menggunakan metode ceramah hal ini menyebabkan tidak adanya peningkatan pengetahuan dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menonton dan membosankan. sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa juga akan kesulitan dalam memahami materi terutama pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 terutama dalam pemilihan media pembelajarannya, sehingga harapan setelah adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar pada siswa.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar optimal adalah perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi yang di harapkan, salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Media ini merupakan salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran terutama pada materi keragaman rumah adat di Indonesia dapat membantu siswa mengamati bentuk nyata dari rumah adat tersebut dan kelebihan dari media audio visual ini yaitu dapat di putarberulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Dengan

menggunakan media audio visual pembelajaran siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, menanya, menalar dan mendemonstrasikan.

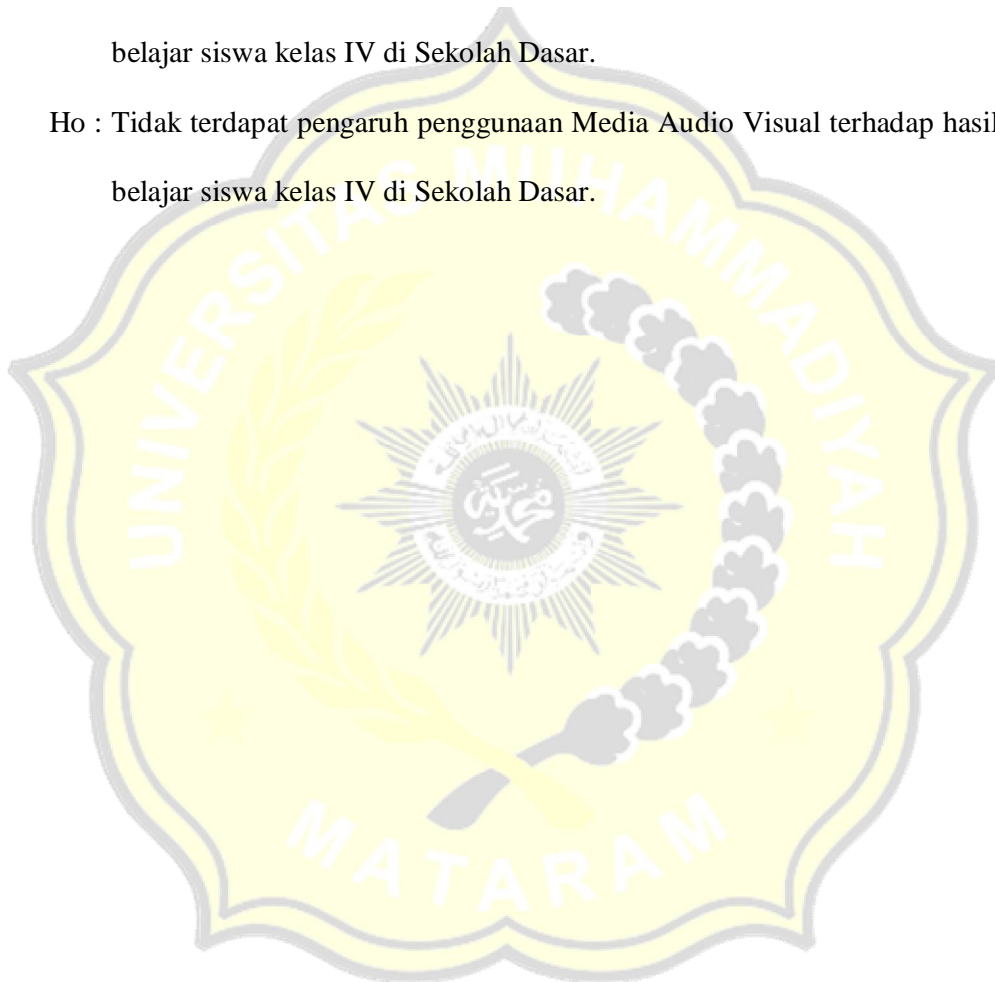


2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:224) Hipotesis yaitu dugaan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka hipotesis dalam penelitian skripsi ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini berupa *quasi experimental*. Penelitian ini menggunakan *tipe nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran biasa seperti menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku guru kelas IV. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

O_1 : Pemberian tes awal pada kelas yang diajar dengan menggunakan Media Audio Visual (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 : Pemberian tes akhir pada kelas yang diajar dengan menggunakan Media Audi Visual (setelah diberikan perlakuan)

O_3 : Pemberian tes awal pada kelas yang diajar tanpa menggunakan Media Audio Visual (sebelum diberikan perlakuan).

O_4 : Pemberian tes akhir pada kelas yang diajar tanpa menggunakan Media Audio Visual (setelah diberikan perlakuan).

X : Penerapan sekaligus pemberian perlakuan dengan Media Audio Visual pada kelas eksperimen.

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu penerapan media audio visual dalam pembelajaran tematik, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan melainkan diberikan metode konvensional seperti ceramah. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah di berikan pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN2 Teke dan SDN 1 Teke. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan 3 hari yaitu pada tanggal 02 Juni sampai tanggal 04 Juni semester II (Genap) Tahun pelajaran 2019/2020. Berikut ini adalah tabel kegiatan dan waktu penelitian yang telah di laksanakan:

Tabel 3.2 Rencana Penelitian

No	Rencana Penelitian	Bulan											
		Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menyusun instrument penelitian												

2	Validasi soal																
3	Proses pengumpulan data																
4	Proses analisis data																

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini yaitu hubungan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini di lakukan di SDN 2 Teke dan SDN 1 Teke Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. Data yang di gunakan adalah hasil belajar siswa SDN 2 Teke dan 1 Teke, dengan variabel bebasnya penggunaan media audio visual sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar siswa.

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

1. Populasi

Darmadi (2014:55) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Teke yang berjumlah 20 siswa serta kelas IV SDN 1 Teke yang berjumlah 20 siswa. Total jumlah keseluruhan siswa kedua sekolah tersebut ada 40 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:81) sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik

pengambilan sampel disebut dengan sampling. Menurut Sugiyono (2009:63) teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *total sampling*. *Total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa dalam satu kali pertemuan. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 teke yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV di SDN 1 Teke yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 40 siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan penggunaan Media Audio Visual dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan oleh 1 orang untuk melihat keaktifan Guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Tes dilakukan terhadap semua siswa yang menjadi sampel, sedangkan bentuk soal tes menggunakan pilihan ganda (*multiple*

choice).dalam penelitian ini peneliti memberikan soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa dan soal tes pilihan ganda tersebut terdiri dari pokok persoalan yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban (*option*).

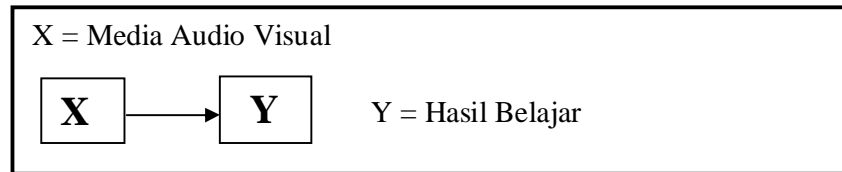
3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu perolehan data menggunakan foto kegiatan belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan pengumpulan data tentang profil sekolah, sarana dan prasarana dan jumlah siswa, nilai siswa kelas IV di SDN 2 Teke dan 1 Teke. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih meyakinkan dan dapat dipercaya.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas yaitu media audio visual merupakan media perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).sedangkan variabel terikatnya, yaitu hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang, minat dan nilai, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan atau fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf.

Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen ini adalah Sebagai



3.7 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. 4 buah laptop yang berfungsi sebagai alat bantu peneliti untuk membuat pelajaran yang lebih variatif dan menarik.
2. Stop kontak berfungsi sebagai penyambung aliran listrik ke laptop agar benda tersebut dapat menyala.
3. Video 2 Dimensi digunakan peneliti dalam penelitian karna video ini dapat menarik perhatian siswa dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
4. Pengeras suara (speker) berfungsi sebagai alat bantu untuk mendengarkan suara yang di hasilkan oleh laptop dengan suara yang lebih besar dari pada laptop.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian di gunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah yang diteliti. Bentuk instrumendalam penelitian ini adalah soal pilihan gandayang berjumlah 20 soal.

3.9 Uji coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian maka instrumen penelitian harus diujicobakan terlebih dahulu melalui uji validitas dan

reabilitas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data validitas dan reabilitas dari instrumen tersebut.

1. Validitas Instrumen

Sugiyono (2012:267), menjelaskan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pada penelitian ini uji validitas terhadap hasil belajar dilakukan validitas isi dan butir soal. Validitas isi berkenaan dengan isi dan format dari instrumen, kemudian diujicobakan dan dianalisis. Validitas butir soal dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment. Terdapat rumus korelasi product moment sebagai berikut.

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir soal

y = Skor Soal

n = Jumlah Siswa

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$

$(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

2. Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), uji reliabilitas yaitu suatu tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan.

Menurut Arikunto (2010:221), bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk

digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Pengujian reliabilitas instrumen peneliti menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* yang dianalisis dengan aplikasi SPSS.16.0 *for windows*.

Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.10 Prosedur Penelitian

penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini yaitu persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran Tema 7 Sub tema 2 Pembelajaran 3 yang terdapat 3 muatan yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, IPS yang akan diajarkan.
- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi scenario pembelajaran menggunakan Media Audio Visual.
- c. Menyiapkan media audio visual dan sumber pembelajaran.

- d. Menyusun instrumen tes soal pilihan ganda dan lembar observasi.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan tes awal (pretest) pada kelas eksperimen dan kelas control.
 - b. Memberikan soal kepada siswa yang akan di kerjakan.
 - c. Memberikan perlakuan dengan menggunakan Media Audio Visual pada kelas eksperimen.
 - d. Memberikan pembelajaran biasa pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
 - e. Memberikan tes akhir (post test) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 3. Tahap akhir

Adapun tahap akhir yang peneliti lakukan adalah :

 - a. Menganalisis semua data yang didapatkan dalam penelitian.
 - b. Menyimpulkan data hasil dari penelitian.

3.11 Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji *kolmogorov-smirnov* yang menggunakan program analisis statistic SPSS 16.0 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

2. Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for windows* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai $\text{sig} \geq 0.05$, maka data homogen, begitupun sebaliknya jika nilai $\text{sig} \leq 0.05$, maka data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subjana (2000:168), uji t yaitu tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Terdapat beberapa rumus uji t serta pedoman penggunaannya.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono 2017:273)

Keterangan:

 \overline{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen \overline{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen s_2^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$, dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *seperated*, maupun *pooled varian*. Untuk melihat harga t tabel digunakan derajat kebebasan (dk) $dk = n_1 + n_2 - 2$

b. Bila $n_1 \neq n_2$, varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-tes dengan *pooled varian*. $dk = n_1 + n_2 - 2$

c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *Separated Varian* dan *Polled Varian*; $dk = n_1 - 1$ atau $dk = n_2 - 1$.

Jadi dk bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

d. Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t tes dengan *sparated varian*, harga t sebagai pengganti t-tabel

dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$) dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil. Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan sekaligus untuk mengetahui pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program aplikasi SPSS.16.0 *for windows*, dengan teknik uji *Independent Sample T-Test*. Uji *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan

Kriteria pengujian dengan teknik uji *Independent Sample T-Test*, yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 di tolak. Berdasarkan probalitasnya nilai $sig \leq 0.05$, maka H_a diterima, dan jika nilai $sig \geq 0.05$, maka H_0 di tolak.